Neo TOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Hana Yori Dango

Animê! Mangá! Filme! Curiosidades

Pokémon

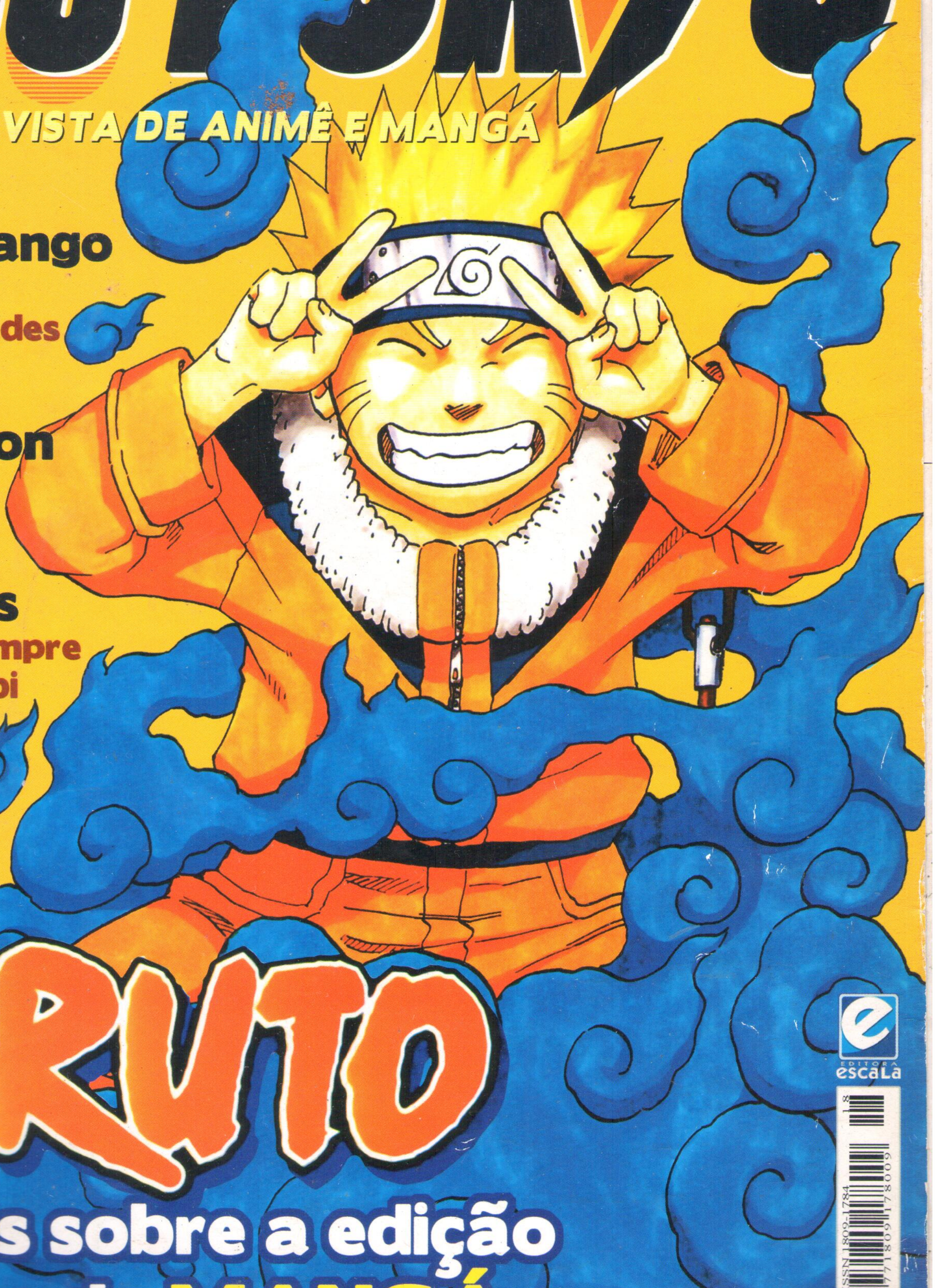
A origem de tudo

Mangás

Veja o filme, compre o disco, leia o gibi

Wish

Mais uma obra do grupo CLAMP

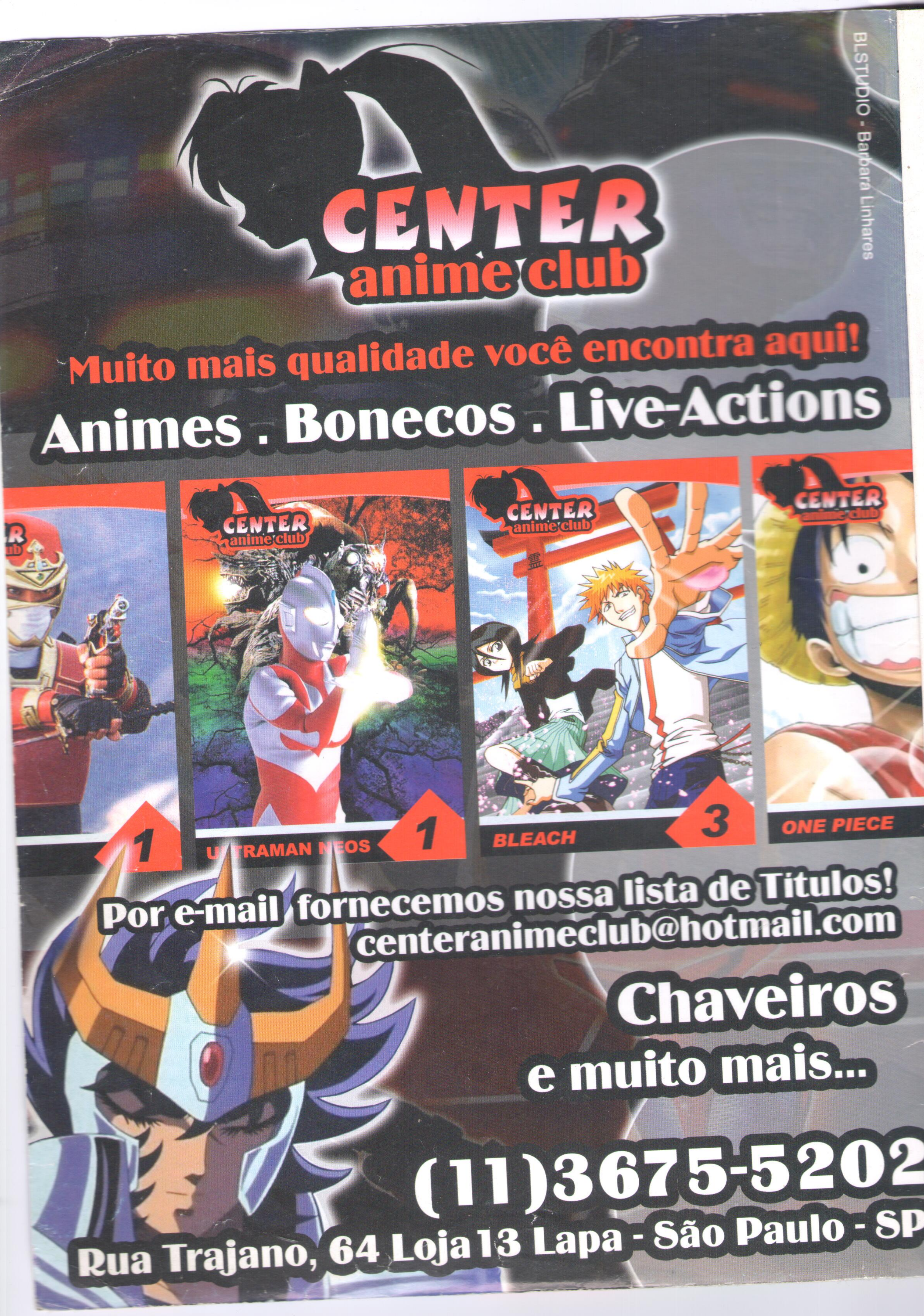


NARUTO

Detalhes sobre a edição brasileira do **MANGÁ**

EDITORA escaLa
ISSN 1809-1784
NÚMERO 0018
PREÇO R$ 6,90

AINDA + Cosplay • Cultura • Aula de Japonês • Rie Fu



BLSTUDIO - Barbara Linhares
CENTER anime club
1
CENTER anime club
ULTRAMAN NEOS
1
CENTER anime club
BLEACH
3
CENTER anime club
ONE PIECE

CENTER
anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!

Animes . Bonecos . Live-Actions

Por e-mail fornecemos nossa lista de Titulos!
centeranimeclub@hotmail.com

Chaveiros
e muito mais...

(11)3675-5202

Rua Trajano, 64 Loja 13 Lapa - São Paulo - SP

NeoTOKYO

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Escaneamento e Tratamento de Imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro Bevilacqua
Coordenadora de Produção: Amaruk Seta
Redação: René Ferri

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

EDITORA escaLa

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Patrícia de Fátima Santos
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa
e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 18, ISSN 1809-1784
– Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL,Fernando Chinaglia Distribuidora S. A Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

ANER
www.aner.org.br

Detonando...

Fala galera, tudo certo? Este mês trazemos muitas novidades para vocês. Para começar, fique atento às próximas NT para saber das atrações que preparamos para a chegada dos eventos de Julho. Tem bastante coisa.

Falando desta Neo Tokyo, uma entrevista especial com a editora da linha de mangás da Panini Comics, comentando um dos mais aguardados lançamentos de todos os tempos: Naruto (vocês irão adorar os comentários e o tratamento que o mangá está recebendo). Uma matéria especial sobre Hana Yori Dango (Hanadan); ainda sobre shoujo, temos Wish – mais um ótimo trabalho do CLAMP e resenhas sobre Anjo Perdido e Neon Neomu Meotjeo.

Não paramos por aí: uma ótima análise do mercado em "Veja o filme, compre o disco, leia o gibi", uma matéria sobre Pokémon e suas origens no videogame. Conheça Tarot Café, um dos mais famosos quadrinhos coreanos que chega ao Brasil este ano, além de nossas seções fixas sobre cosplay, musica oriental, novidades e muito mais.

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca – junior@animepro.com.br
Editor Responsável

>> IMPERDÍVEL!

Filosofia Cyberpunk: Alguns animês foram tão inovadores na aplicação de técnicas e recursos e na formulação do roteiro, que se pode dizer: são "divisores de águas". Em 1995, o famoso diretor Mamoru Oshii resolveu adaptar para os cinemas um dos mangás mais comentados de então, tratava-se de **GHOST IN THE SHELL**, de Masamune Shirow. Na **NT 9**.

O resgate da tradição: Quando se fala em Miyazaki, a qualidade é garantida. Mas, foi com **A VIAGEM DE CHIHIRO**, seu oitavo longa-metragem, que o diretor japonês e o Studio Ghibli conquistaram de vez platéias e críticas do mundo todo. Apesar de ser uma fábula com elementos típicos do panteão de deuses japoneses, as metáforas utilizadas no filme mostraram-se universais. **Na NT 12**.

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
▶**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"A perseverança é a mãe da boa sorte." (Miguel de Cervantes)

índice

22

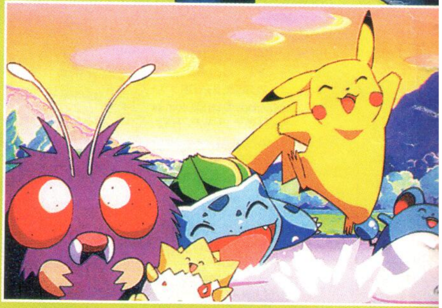
Conheça Hana Yori Dango (Hanadan)

Valorizando o que é Importante na Vida

36

Veja o filme, compre o disco, leia o gibi

Pois a vocação do mangá é ser uma mídia popular, entre tantas outras mídias populares...



56

POKÉMON

e suas origens no videogame!

Como um jogo sem maiores expectativas ajudou a criar uma das maiores pontes culturais da sociedade contemporânea...

62

Quando os anjos desejam

Conheça **Wish**, um pequeno, mas marcante mangá das ultra-famosas garotas do grupo Clamp!

05 – Animê Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br.

06 – Radar
O que rola de novo no universo do animê e do mangá!

46 – Naruto
Entrevista com a editora da linha de mangás da Panini Comics falando sobre a publicação do mangá Naruto em nosso país.

10 – Mural
16 – Anjo Perdido
18 – Neon Neomu Meotjeo
20 – Gamera
68 – Tarot Café
76 – Coleção
77 – Model Sheet
78 – Caixa Postal
80 – Fan Gallery
82 – DVDteca
84 – Live Action
86 – Play
88 – Cosplay
92 – Fanfic/Conto
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês

Review: As matérias com o “selo” Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

Anime Pró *Insider*

Aniversário 10 anos de Pokémon

Em Abril de 1997 estreava no Japão um animê de um garoto de dez anos que saía andando pelo mundo acompanhado de um monstrinho amarelo que só sabia falar seu próprio nome. Em 2007, o animê Pokémon comemora dez anos de exibição quase ininterrupta (a série ficou uns meses fora do ar após o incidente do episódio do Porygon, relatado até mesmo no Jornal Nacional). Rica Matsumoto é uma das que comemora os dez anos da série: ela é a dubladora do Ash (Satoshi no Japão).

Falando para um jornal japonês, ela diz que "Já se passaram dez anos, heim? Eu não sinto que passou esse tempo todo. É como se o Ash e eu estivéssemos fazendo isso juntos. No começo, eu queria fazê-lo, e sabia que meu desejo era fazer um trabalho que levasse diversão para as pessoas."

Rica começou a trabalhar em produções teatrais. Depois de uma crise de tuberculose seus amigos recomendaram que ela usasse outros tipos de atuação, como a dublagem. Seu começo foi em 1988, numa série chamada Osomatsu-kun. No final da década de 90, ela ficou sabendo sobre um teste para o papel de Ash, cuja descrição era apenas de "um garoto com voz jovem que também seja um cantor".

"O Ash sempre vem com coisas engraçadas de se dizer, como 'Pijamas são uma ameaça', assim como outras frases. É o que me fez ficar atraída pelo personagem."

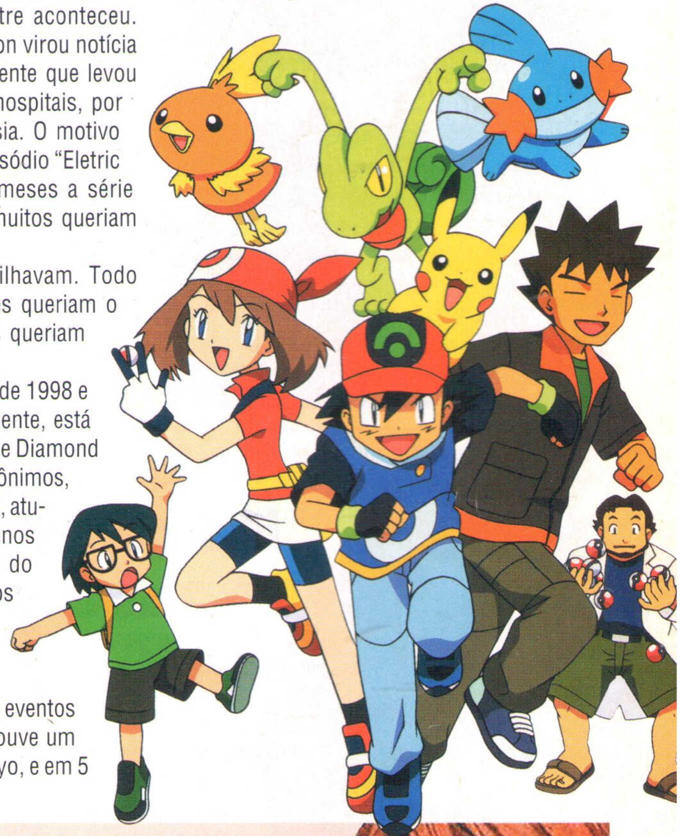
Quando começou a exibição de Pokémon, os jogos de Game Boy aumentaram a popularidade do animê. Se no começo a audiência era de 10.2%, em novembro já era de 18.6%, sendo o programa de maior audiência do canal. O tema de abertura da série, Mezase Pokémon Master, cantado pela própria Rica Matsumoto, vendeu mais de 1,8 milhões de CDs.

Mas foi quando um desastre aconteceu. Em Dezembro de 1997, Pokémon virou notícia mundial por causa de um acidente que levou centenas de crianças para os hospitais, por conta de um ataque de epilepsia. O motivo foram brilhos fortíssimos no episódio "Eletric Soldier Porygon". Durante 4 meses a série ficou suspensa, e via-se que muitos queriam o animê de volta.

"Os olhos das crianças brilhavam. Todo mundo cantava a abertura. Eles queriam o animê de volta para a TV, elas queriam de coração."

Pokémon retornou em Abril de 1998 e está no ar desde então. Atualmente, está em sua terceira fase, chamada de Diamond & Pearl, baseada nos jogos homônimos, desde Setembro de 2006. A série, atualmente, é exibido em nada menos de 68 países diferentes! Além do sucesso na telinha, este ano os monstrinhos voltam aos cinemas em seu décimo longa-metragem. A comemoração do décimo ano do animê tem vários eventos planejados. Dia 29 de Março houve um especial de uma hora na TV Tokyo, e em 5 de Abril teve um especial de duas horas.

Matsumoto termina a entrevista dizendo "sabendo que as crianças ficam felizes com Pokémon me deixa muito contente. Para todos que gostam de Pokémon, espero que continuem gostando!"



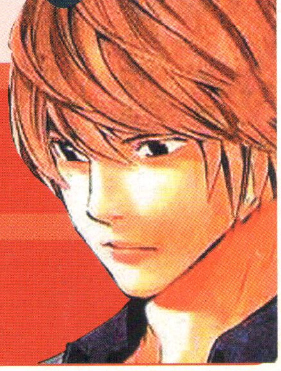
AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

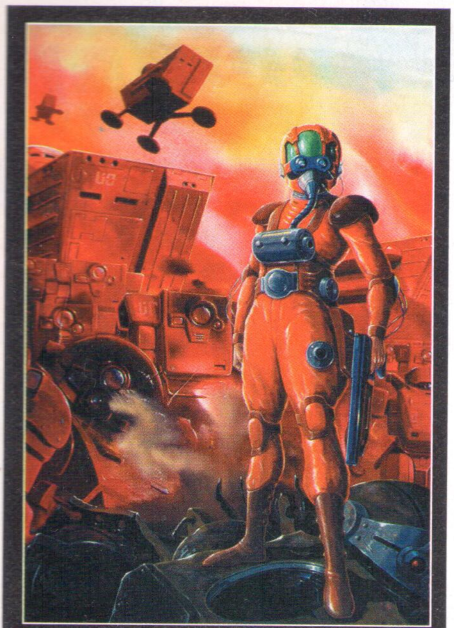
Os preferidos do site

ANIMÊ
- 1º - Naruto
- 2º - Death Note
- 3º - **Bleach**
- 4º - Hunter x Hunter
- 5º - Gantz

MANGÁ
- 1º - Naruto
- 2º - Karekano
- 3º - Negima
- 4º - Death Note
- 5º - FullMetal Alchemist



Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum



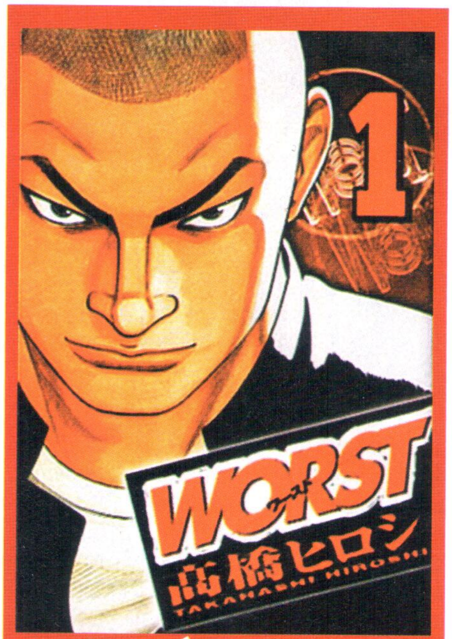
Curiosidade: Café VOTOMS

Para quem achava que não faltava para sair nada mais baseado num animê, a Kotobukiya revoluciona, lançando o café da série Armored Trooper VOTOMS. A bebida faz alusão a uma que o protagonista bebia nos previews do episódio seguinte. A fórmula tem café preto e custa 160 ienes por 190 gramas. Na lata, que aliás reflete o ambiente da série, tem o rosto do personagem Chirico, o protagonista, para alegrar a todos os fãs da série de Ryosuke Takahashi.

Novidades do SANA 7

Nada define melhor a emoção que contagiou os Otakus no momento da exibição do trailer do SANA 7, no dia 17 de Março de 2007, durante a etapa nordestina do World Cosplay Summit. Foi durante o SANA WCS que a bomba estourou: um preview do SANA 7 deixou todos de queixo caído. Motivo? Listados entre as atrações do evento, estavam os nomes de Akira Kushida e Takayuki Miyauchi, dois dos maiores intérpretes de músicas de Tokusatsu no Japão. Muitos permaneceram incrédulos, até o momento em que os astros japoneses mandaram um recado para o público do SANA: "Nós vamos para o SANA juntos cantar!". Para ficar por dentro do evento, acesse: www.portalsana.com.br.

7ª SUPER AMOSTRA NACIONAL DE ANIMES
sana
7
楽



Mangá close vai virar filme

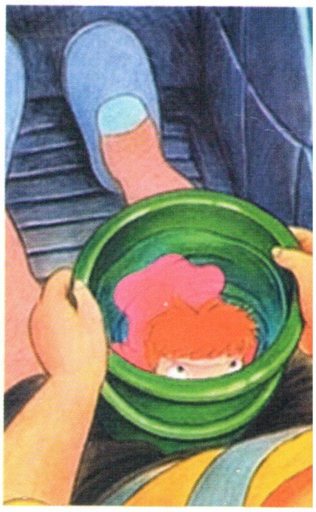
A série de Hiroshi Takahashi "Close", sobre um delinqüente juvenil, ganhará um filme live action segundo uma edição recente da revista Shonen Champion, da Akita Shoten. O mangá começou a ser publicado em 1991 e atualmente tem 26 volumes. Na ilustração, você confere Worst, outro trabalho do mangaká.

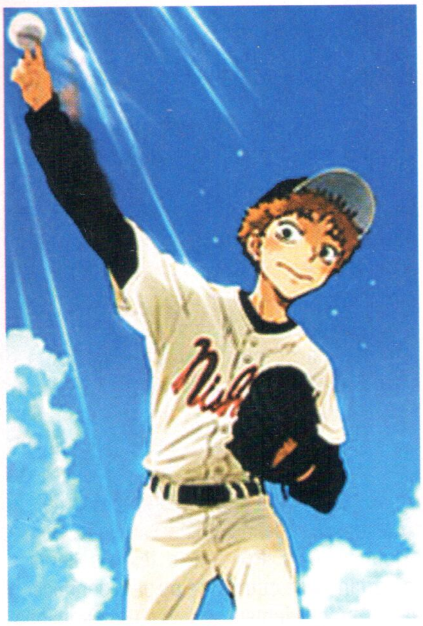
Novo filme de Evangelion dia 1° de Setembro

O primeiro da série de quatro filmes de Neon Genesis Evangelion estreará nos cinemas japoneses no dia primeiro de Setembro. Passou-se mais de uma década desde a estréia do animê original na TV, e até hoje Evangelion é visto como uma série revolucionária pela sua abordagem. Durante anos, os fãs tiveram que agüentar rumores de um novo filme de Evangelion, mas apenas recentemente conseguiram a confirmação. Os três filmes seguintes serão lançados em 2008. Anno é responsável pela história e pela adaptação para a tela grande. Lembrando que haverá surpresas para quem conhece bem a série original: novos personagens, novos EVAs e um final diferente.

Novo filme de Hayao Miyazaki

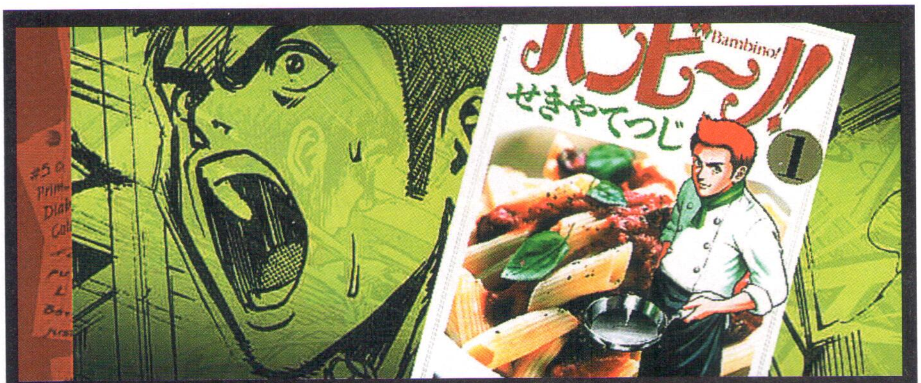
No verão japonês de 2008 teremos um novo filme de Hayao Miyazaki. O nome é Gake no ue no Ponyo ("Ponyo no rochedo à beira-mar") e conta a história de Sasuke, um menino de 5 anos de idade que conhece uma princesa peixe-dourado (Ponyo) que deseja se tornar humana. Nada de 3D, tudo da belíssima forma tradicional de se fazer animação, além de um novo desafio para o mestre Miyazaki, já que a maior parte da história acontece no fundo do mar. Segundo informações de sites japoneses, a inspiração de Miyazaki para criar o personagem Sasuke foi seu neto de 5 anos.





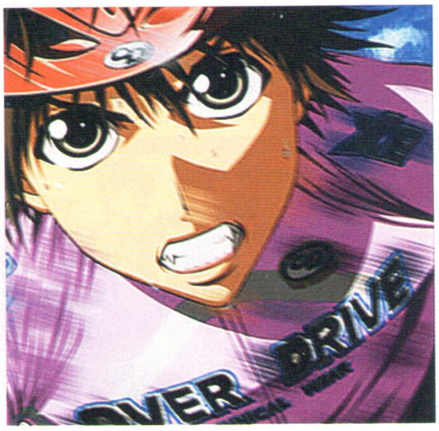
Animê: Ookiku Furikabutte

Ookiku Furikabutte é um mangá seinen (para adultos) sobre baseball, de autoria de Asa Higuchi, ganhou uma versão animada exibida na TBS. O mangá é publicado na Afternoon, com seis volumes já disponíveis. O site oficial é www.oofuri.com. Seus produtores já esperam um sucesso mundial, devido ao grande apelo que séries esportivas possuem por tratar de um assunto tão universal. E o mangá, além de ter sido eleito o mangá de baseball favorito do Japão, também ganhou o Tezuka Cultural Award em 2006 devido a sua qualidade.


Bambino!
せきやてつじ
1

Bambino virará J-Drama

O mangá Bambino!, de Sekiya Tetsuji, foi adaptado em uma novela de 12 episódios da Nippon Television Network, de acordo com informações da Big Comic Spirits. Jun Matsumoto será a grande estrela da novela, marcando seu retorno ao mundo das novelas depois de 5 anos afastado. A transmissão começou no final de abril. A história conta a vida de um chef de cozinha amador italiano que vai para Tóquio com o objetivo de se tornar um chef independente. O site oficial é www.ntv.co.jp/bambi/

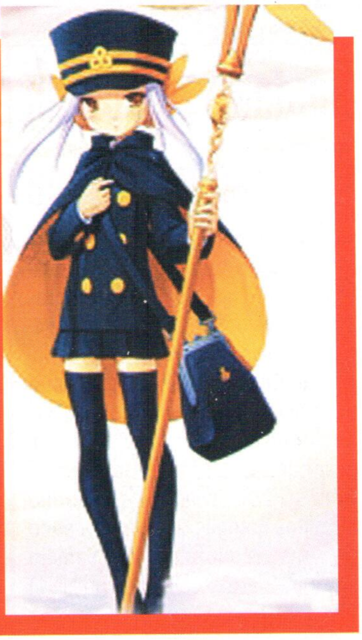


OverDrive nas telinhas...

O mangá OverDrive, de Tsuyoshi Yasuda, publicado na Weekly Shonen Magazine, pela Kodansha, ganhou uma versão em animê. O mangá começou a ser publicado em maio de 2005, e continua a todo vapor. A série, que tem um ritmo bem acelerado e trata da história de um grupo de estudantes do ensino médio envolvido em corridas. OverDrive é o mangá de estréia de Tsuyoshi Yasuda, e recebeu o prêmio da Kodansha de Melhor Mangá por Um Novo Artista. Até hoje, nove tonkohons do mangá foram lançados.

Animê Shigofumi vem aí

Segundo informações que saíram na Media Works Dengeki Bunko, a novel (história feito um romance com algumas ilustrações) Shigofumi do ilustrador Poko e escritor Ryou Amamiya ganhará um animê. Até agora saíram apenas dois volumes nas livrarias japonesas. Os personagens do animê serão concebidos pelo experiente Kuroboshi Kouhaku e ainda não há previsão de uma chegada às telinhas.



Mais produtos Hello Kitty vindo por aí

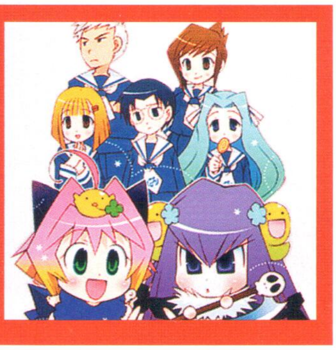
A Sanrio e a Itochu revelaram que ainda mais produtos da gatinha sem boca sairão em 2007 no Japão. O nome da nova coleção da gatinha se chama Hello Kitty Stump Village, e envolverá roupas com a personagem da Sanrio desenhada, toalhas, luvas, roupa de cama e até mesmo roupa íntima. Stump Village é uma parceria da empresa japonesa com vários empresários sul-coreanos, com o intuito de difundir ainda mais a marca Hello Kitty.

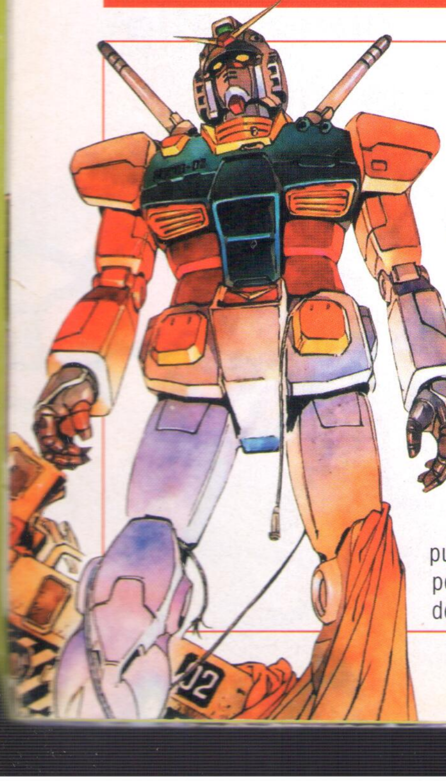
Dororo Live Action agora é uma trilogia

Estrelando Satoshi Tsumabuki, Kou Shibasaki, Kiichi Nakai e Mieko Harada, além da direção de Akihiko Shiota, Dororo voltará para as telas japonesas num segundo e terceiro filmes, completando uma trilogia. Em 2009 está previsto o lançamento da segunda parte do filme, que começa a ser filmada no próximo ano. Nas terras americanas, o lançamento será graças a Universal Pictures. Dororo 1 dominou o primeiro lugar em bilheteria durante quatro semanas consecutivas, e teve dois milhões de pessoas pagantes, gerando um lucro gigantesco. Eles esperam que a receita aumente com o lançamento em DVD.

Animê de Potemayo em breve

Para a alegria dos fãs, foi divulgado numa edição da revista Comic High que o famoso mangá adulto de comédia e fantasia Potemayo, de Haruka Ogataya, ganharia um animê com estréia prevista para Julho. A série que possui apenas dois volumes completos lançados até o momento é uma produção da famosa BANDAI Visual e os seguintes cargos já foram confirmados: direção de Shinichiro Kimura (Burn-up Excess), character design de Tsuyoshi Kawada (Lets & Go) e a arte será do Studio Easter. O site oficial é www.potemayo.com.



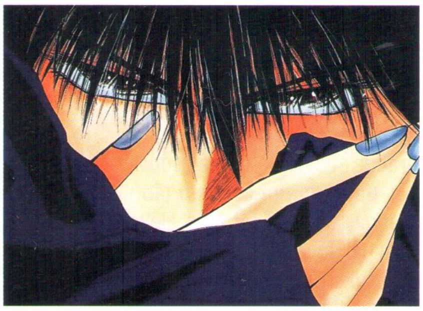


Gundam: The Origin vence prêmio na França

Todos os anos, o Museu do Ar Francês dá prêmios às melhores histórias em quadrinhos sobre aviação – tema relativamente popular em terras francófonas, a ponto de editoras como a Paquet dedicarem selos específicos para o gênero. Diferentemente das demais categorias do prêmio, escolhidas pela equipe do museu, a categoria “melhor mangá de aviação” é escolhida pelos alunos das escolas primárias de Paris, e este ano o vencedor foi “Gundam: The Origin” – que apesar de ser uma série de mechas, é estruturada como uma série de aviação e protagonizada por pilotos. Não há muitos mangás de aviação sendo publicados, mesmo no Japão, uma vez que o tema não é muito popular na Terra do Sol Nascente – daí a escolha de uma série de mechas.

Mangás e Animês como Embaixadores

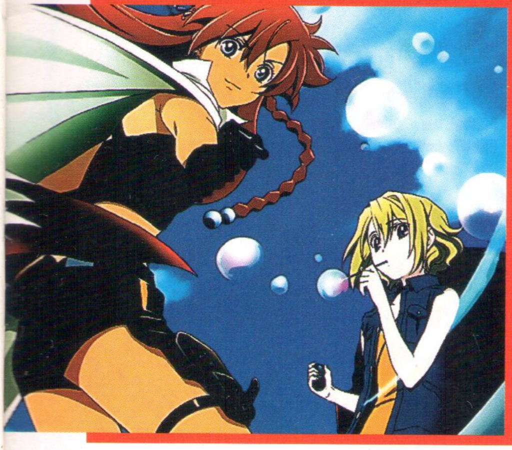
Saiu um artigo no Japan Times falando da importância do mangá e do animê como “embaixadores do Japão”. A matéria fala de importância da cultura pop para disseminar o interesse pelo Japão, sua história, seu povo e do quanto os mangás e animês se tornaram fundamentais nesse processo. O artigo também faz a comparação entre a importância do cinema norte-americano e seus ícones para a difusão da imagem dos EUA, seja ela precisa ou não. O artigo enfatiza em seguida que nem sempre a imagem que alguns animês e mangás passam do Japão é precisa e cita o exemplo dos hentai e da liberdade sexual que muita gente pensa existir no país. Por fim, o texto salienta a importância de outros meios para conhecer o Japão, como elementos da cultura tradicional e os filmes de Akira Kurosawa, mas deixando claro que o animê e o mangá têm feito um trabalho de propaganda muito importante e que de certa forma estarão moldando a visão de Japão e cultura japonesa que muitos terão nos próximos anos.



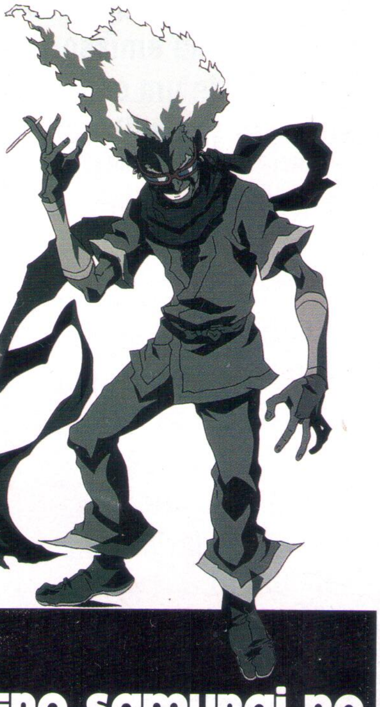
Garotas japonesas preferem a Shonen Jump

A Oricon fez uma pesquisa com 2933 leitoras de mangá perguntando qual a sua revista favorita. Shonen Jump ficou em primeiro lugar, com grande vantagem, o que não é surpresa, pois boa parte dos seus mangás viram animê e têm grande exposição, alguns de grande qualidade, fora, claro que são ótima fonte para fanzineira yaoi. As leitoras citaram One Piece, Death Note, e The Prince of Tennis como “o principal atrativo da revista”. Em segundo lugar, por conta de Nana, veio a Cookie. Em 3º a Margaret, em 4º a Hana to Yume e, empatados em 5º, a Shoujo Comic, a Weekly Shonen Magazine e a Lala.

El-Cazador, o sucessor natural de Noir



No calendário dos fãs japoneses de animê, o mês de Abril marcou a estréia do animê El-Cazador. Série animada que possui um elenco de peso, como Koichi Mashimo como diretor, character design de Yoko Kikuchi, músicas de Yuki Kajiura e será produzido pela Bee Train. O curioso é que todos esses citados participaram do animê Noir. El-Cazador é sobre Ellice e Nadi, uma pessoa que busca recompensas. Por seguir o estilo de Noir e Madlax (outra série do diretor de Noir), El-Cazador está sendo considerado uma terceira parte de uma trilogia de animês com garotas e pistolas. As imagens da série já estão correndo pelo Japão, despertando a curiosidade de todos. O site oficial do animê é www.elcazador.tv.

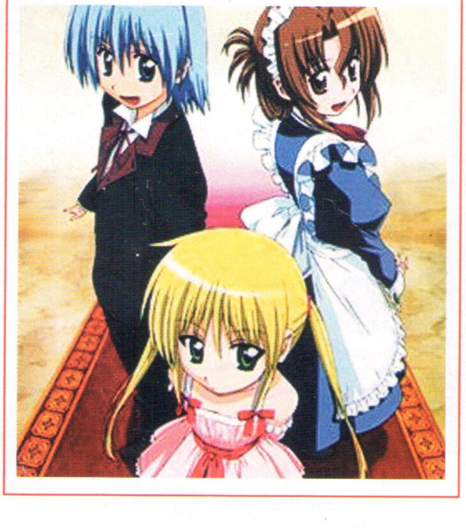


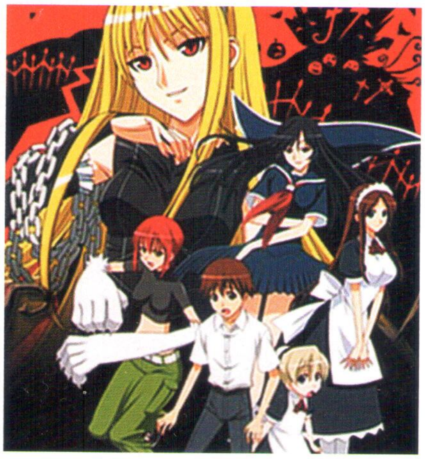
Afro samurai no canal wowow

O canal pago WOWOW começou a exibir a série Afro Samurai, do estúdio Gonzo, em Maio. A série possui cinco episódios e é baseada numa história feita por Takashi Okazaki, e o animê foi feito para comemorar os 15 anos do estúdio de animação. A história é sobre um samurai, dublado por Samuel L. Jackson, que enfrenta uma jornada para vingar a morte de seu pai, e mistura o hip-hop americano com o mundo dos samurais, mistura já explorada em Samurai Champloo. A exibição americana estreou em 4 de Janeiro, como se fosse uma minissérie.

Animê: Hayate no Gotoku!

Como sempre acontece, o mês de Abril marca a estréia de dezenas de séries no Japão, dos mais variados estilos. E logo no dia primeiro estreou um animê baseado num mangá pra lá de popular no Japão: trata-se da comédia romântica de Kenjirou Hata, chamado Hayate no Gotoku! (em português: Hayate, o Mordomo de Combate). Em relação à história, acompanhamos as confusões de um jovem chamado Hayate, que depois de passar por dificuldades com seus pais, acaba sendo vendido para a Yakuza mas resolve fugir; na tentativa de tornar-se uma pessoa "má" resolve seqüestrar uma garota rica, mas esta acaba sendo seqüestrada por criminosos de verdade e aí sim, que a confusão começa, pois Hayate consegue salvar a jovem chamada Nagi e por fim, vira mordomo da família da garota, que é muito rica, e desde então, fará de tudo para defendê-la...



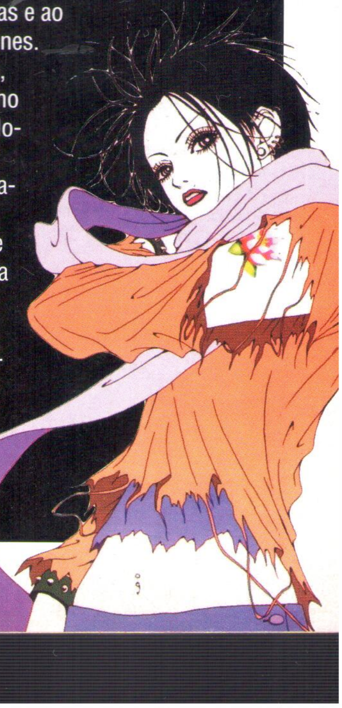


Animê: Kaibutsu Oujo

O mangá Kaibutsu Oujo (ou Princess Resurrection) ganhou uma séria que começou a ser exibido recentemente, com a produção da Imagine. A série, uma mistura de horror gótico e humor negro, é publicada na Shounen Sirius da editora Kodansha. A história é sobre o estudante Hiro Hiyorimi que é acertado por um carro, num acidente. Mas sua vida é salva por uma princesa das trevas que o alimenta com seu próprio sangue após o acidente. Depois de mais compartilhamentos sanguíneos, o garoto se torna o servo da donzela gótica.

PRIMEIRA REEDIÇÃO DE NANA

Em 12 de março saiu no Japão a primeira reedição de Nana, agora em formato wideban e na coleção Shueisha Girls Remix. O formato é B6 (13,5 x 18 cm), com 324 páginas e ao custo de 400 ienes. O plus da coisa, além do tamanho são páginas coloridas, imagens extras e informações sobre a revista Cookie e outros títulos da coleção. Nana já está com os direitos adquiridos no Brasil.



Mais um espaço para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para neo@animepro.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

O mercado de mangás já está estabilizado no país ou ainda pode crescer?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Você acha que Naruto repetirá o sucesso de outras grandes séries exibidas na TV brasileira?

Acho que é uma questão que só saberemos ao certo quando descobrimos que emissora conseguiu a série. O sucesso não depende apenas da qualidade do animê, mas também do horário, regularidade e outros fatores diversos que a emissora precisa manter. Se for para o SBT, por exemplo, que não respeita programação alguma, acho que o futuro dos ninjas não será nada bom aqui no Brasil.

Lucas Bastos M. Brito

Acho que nada fará o mesmo sucesso que Cavaleiros do Zodíaco ou Dragon Ball fizeram em nosso país. Os tempos são outros e a televisão vive um momento bem complicado, seja pelo fato da censura oficial ou pela concorrência desleal das outras emissoras com a poderosa Rede Globo.

Lucio A. Filho

Sim, Naruto é muito bom e chamará a atenção de todas as crianças e adolescentes do país. Tem que brigar com a novela das oito da Rede Globo para mudar a forma de se ver desenhos nesse país.

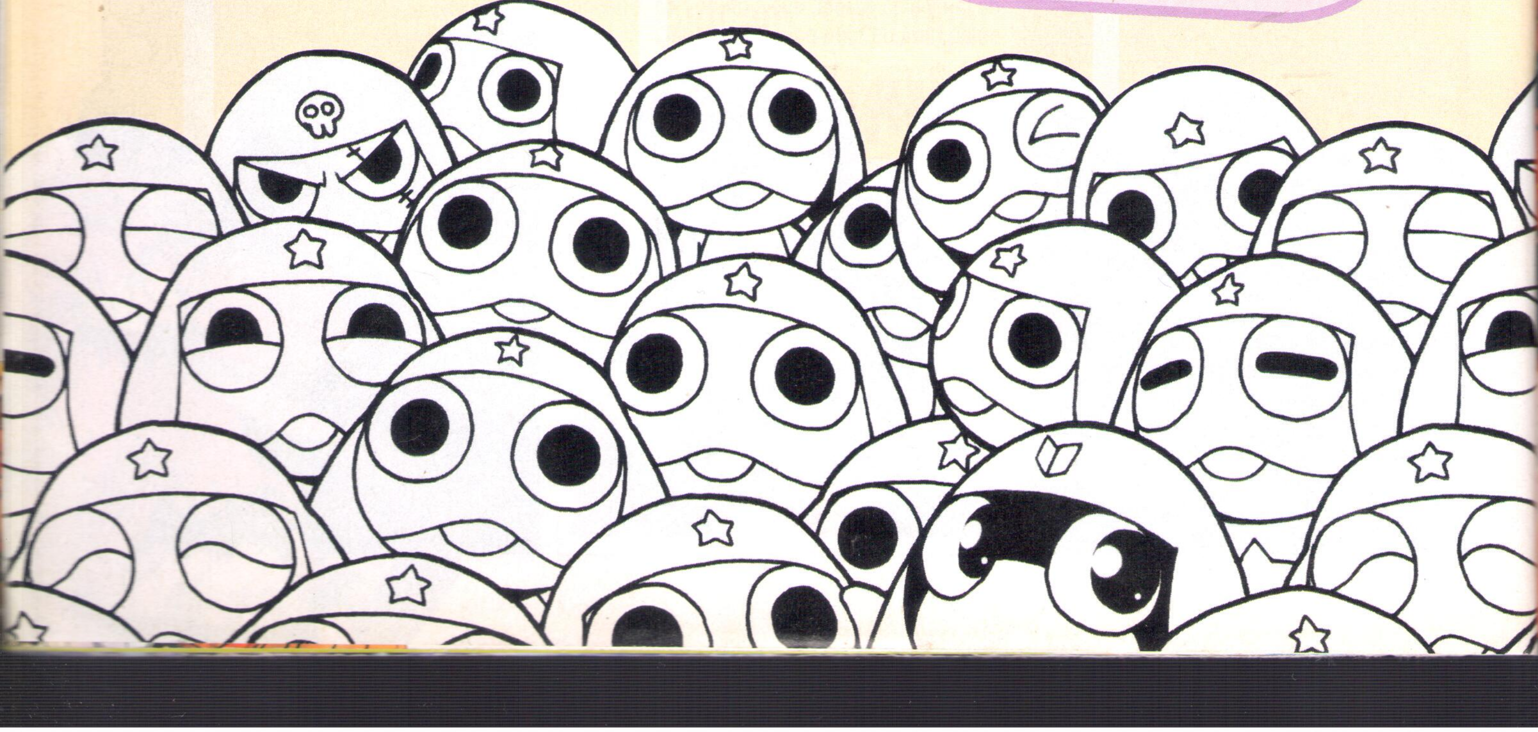
Rafael Almeida T. de Freitas

Mas é claro que sim, fará ainda mais sucesso, pois Naruto é muito bom e mesmo quando não era exibido nem pelo Cartoon Network já chamava atenção da mídia, ganhando até matéria de várias páginas na revista Época. Claro que esse sucesso dependerá muito da emissora que adquirir a série e de um comprometimento com sua exibição.

Maria Freitas de Arruda

Não, os tempos são outros e fica muito difícil para uma emissora mexer na sua grade horária para por um desenho animado, brigando com uma novela ou com um jornal, por exemplo.

Jonas Fonseca Cunha



www.designeo.com.br

Anime Con 2007

IX Convenção Internacional de Anime

A mais tradicional convenção
de Anime e Mangá do Brasil!

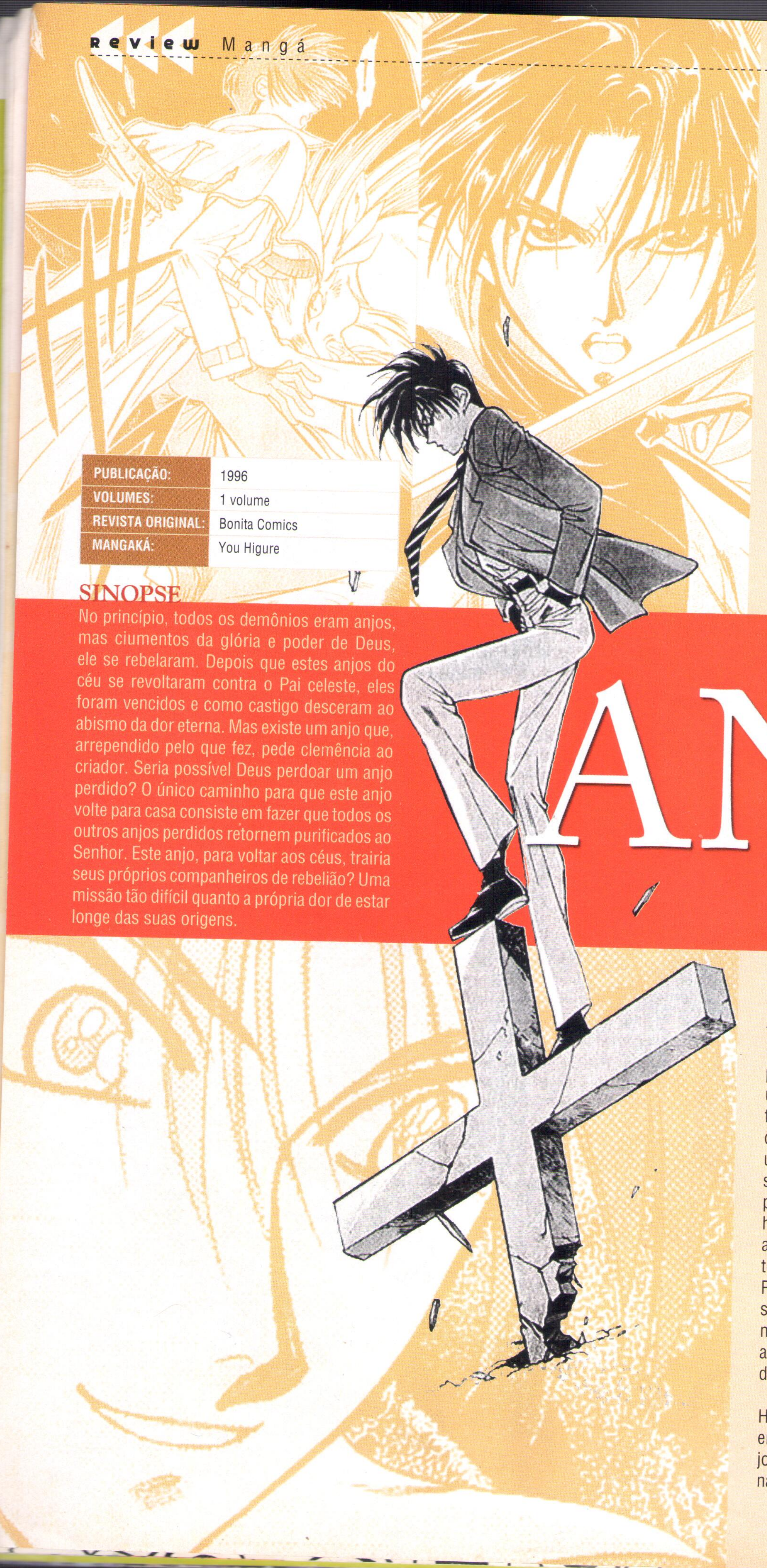
informações:
5841-8931

+ Toru Furuya!
(dublador japonês do "Seiya" e "Yamcha")
+ MadHouse Studios!
("Death Note", "Final Fantasy VII Last Order")
+ Palestras e Workshops!
+ Amostras e Exibições!
+ Cultura, Diversão e Conforto!

www.animecon.com.br

MAD HOUSE ANIMAX® COLÉGIO ASSUNÇÃO

Por Sett



ANJO

PUBLICAÇÃO:	1996
VOLUMES:	1 volume
REVISTA ORIGINAL:	Bonita Comics
MANGAKÁ:	You Higure

SINOPSE

No princípio, todos os demônios eram anjos, mas ciumentos da glória e poder de Deus, ele se rebelaram. Depois que estes anjos do céu se revoltaram contra o Pai celeste, eles foram vencidos e como castigo desceram ao abismo da dor eterna. Mas existe um anjo que, arrependido pelo que fez, pede clemência ao criador. Seria possível Deus perdoar um anjo perdido? O único caminho para que este anjo volte para casa consiste em fazer que todos os outros anjos perdidos retornem purificados ao Senhor. Este anjo, para voltar aos céus, trairia seus próprios companheiros de rebelião? Uma missão tão difícil quanto a própria dor de estar longe das suas origens.

RESENHA

Makise Ryo é aluno de uma escola católica, onde todos os estudantes o admiram pelo comportamento exemplar e boas notas. Ryo, apesar desse sucesso escolar, e de ser muito bonito, é um garoto calmo que não se importa com a popularidade que seu cargo de presidente estudantil lhe dá e trata todos com muita consideração. Somente pretendendo ter uma calma vida cristã e cuidar do seu irmão mais novo, Makise Ryo mantém seu coração fechado para os outros. Porém, tudo isso muda quando um grupo de garotos da escola o submete a um espancamento para lhe dar "uma lição", por atrair muita atenção. Mas nesse momento são interrompidos por um garoto desconhecido na escola, que o salva dos delinqüentes. O salvador do presidente é o misterioso Senkouji Gunta, um estudante recém-chegado ao colégio somente para garotos. Mas nada é tão simples assim, porque dentro deste reduto da cristandade vivem forças malignas que destilam ódio e inveja e tentam praticar e disseminar rituais e atos macabros, usando da fraqueza e ingenuidade dos outros, fazendo pactos com o mal para conseguir o que querem, mesmo que seja sacrificando um inocente. E quem estará investigando isso será Senkouji Gunta, que na verdade é um anjo perdido, que um dia se rebelou contra Deus, e hoje tem como única forma de obter o perdão a missão gigantesca e trabalhosa de trazer todos os anjos de volta para o caminho da luz. Para essa missão, Gunta recebeu uma espada sagrada forjada no reino dos céus e que deixou marcas profundas nele, para purificar os seus antigos companheiros de rebelião e levá-los de novo ao Criador.

Com cenas muito bonitas, a mangaká You Higure continua essa história quando Ryo encontra um misterioso assassinato e uma jovem perdida que não se recorda do que fez nas ultimas horas. A jovem é uma bela cantora

PERDIDO

de nome Toujou Tsukasa que mora perto do colégio católico onde o Ryo estuda. A garota se sente segura com Kyo e ele começa sentir algo especial por ela, e talvez do encontro casual deles poderá surgir algo realmente bonito. Mas o que o bom rapaz não contava é que toda donzela tem um protetor que é uma fera, e o irmão protetor da moça não gosta nada de intimidadas com sua irmãzinha. Mas até onde a bela Tsukasa estará envolvida nos acontecimentos e com os malditos anjos expulsos? Será que Gunta novamente irá interferir? O final deste capítulo, que é a minha parte preferida do mangá, é muito bonito e tocante, e realmente percebemos que o amor não pode ser egoísta, nem querer o mal.

Além de Gunta, Ryo tem a ajuda do belo padre Schmidt, de longos cabelos compridos, ele é um pecado somente de olhar, diria eu. Mas o padre é um homem fiel a Deus e também é um verdadeiro exorcista, atividade que trata com bastante seriedade, se afastando do charlatanismo. E por sua capacidade de sentir o mal, será consultado por causa de uma explosão que aparentemente foi feita por terroristas, mas que um sobrevivente testemunhou ter visto um demônio com o corpo de um jovem que o queria matar. Tudo se complica quando junto a uma vítima são encontradas fotos de Gunta e o padre resolve perguntar para Kyo o que o novo aluno da escola tem a ver com os assassinatos. Kyo acha estranho o sumiço do anjo perdido no momento em que estão acontecendo os crimes. O presidente poderia pedir ajuda ao padre Schmidt, visto ser ele um exorcista e toda sua filosofia religiosa o leva a lutar contra qualquer anjo perdido, mesmo um talvez arrependido, como Gunta.

Mas de forma definitiva, a pior prova do anjo Gunta é enfrentar o próprio mal que se instala sobre ele e o leva a fazer coisas que se arrependerá e jogará para o alto todo seu esforço de ser de novo um anjo purificado de Deus. Como exterminar o mal que mancha seus antigos companheiros de armas se não consegue controlar o pior que se infiltra dentro de si? Talvez uma ajuda poderia ser o que precisa o antigo rebelde. Mas quem teria forças para lutar contra os anjos perdidos e contra o próprio Gunta?

São muitas as surpresas que aparecem neste mangá que revelam que nem sempre a imagem é compatível com o que existe no interior de cada um. Anjos e demônios podem surgir onde os bons sentimentos são amesquinhados e gerados por atitudes. Por isso, devo observar que é uma leitura que deve ser vista com cautela, por causa de seu óbvio conteúdo inspirado em personagens cristãos. Algumas passagens podem ser consideradas cenas fortes e ofender os religiosos que não permitem qualquer tipo de representação alternativa dos personagens que fazem partem da sua história religiosa.

Falar de Anjo Perdido e dizer o mínimo para não estragar as surpresas deste mangá é realmente muito difícil, e ainda mais quando somente tem um único volume com quatro capítulos. Com desenhos bonitos, destaco especialmente os vitrais da igreja e as introduções, assim como os desfechos encantadores de cada capítulo são realizados perfeitamente pela competente You Higure, autora também de Cantarella (Neo Tokyo 12). Anjo Perdido é realmente um trabalho que vale a pena ter a oportunidade de ler, porque o desenrolar desta maravilhosa história é tão envolvente que no fim pedimos urgentemente por uma continuação.

UM ANJO ENTRE O CÉU E O INFERNO

Esta história é classificada como shounen-ai (amor entre garotos), mas isso não quer dizer que esse amor seja o mais importante no transcorrer do enredo. A mangaká na minha visão fez um belíssimo trabalho no capítulo deste mangá, demonstrando que o que poderia ser considerado por alguns como um controverso beijo, tornou-se uma cena de amor mais fraterno. Mas como é uma visão pessoal, para todos os efeitos Anjo Perdido é um shounen-ai.

Contudo, o mangá não é centrado nessa questão, mas sim no poder da fé, do perdão e do amor, que a Higure tão bem traz nas finalizações de cada capítulo de Anjo Perdido. A mangaká fala principalmente sobre a luta do anjo Gunta na busca do perdão do Pai celestial para ele e para os filhos pródigos que se revoltaram. Anjo Perdido é, enfim, uma história de retorno, arrependimento e amor. ■NT

Por Sett

Neon Neo

PUBLICAÇÃO:	2004
VOLUMES:	6 volumes
REVISTA ORIGINAL:	Wink Books
MANHWAGÁ:	Lee Young Hee

Sinopse

Nan é uma colegial birrenta e desajeitada, que nem mesmo consegue chegar no horário das aulas na escola que freqüenta. Ela é uma estudante dispersa e sonhadora, o que vai mantê-la quase sempre de castigo ou na enfermaria. Seu maior desejo, além de entender algo nas aulas de matemática, é realizar o sonho impossível de ser notada pelo "príncipe" da escola, o perfeito Seung. Apesar de freqüentar a mesma sala dela, ele nunca tomou conhecimento de sua existência. A Nan vai aprender que às vezes infelizmente os nossos desejos se realizam.

Resenha

Jung Nan Woo é uma garota enérgica e está sempre disposta a brigar. Com o cabelo bem curtinho e corpo em formação, ela parece no físico e no jeito, mais uma grande moleca que não leva desaforo para casa que o estereótipo da boa menina. Apesar disso, ela sonha um dia poder se aproximar do "príncipe" da escola, Ryu Seung Ha. Ele é o homem dos sonhos de todas as garotas do colégio, gentil, encantador, bom esportista e inteligente, praticamente o "Senhor perfeição".

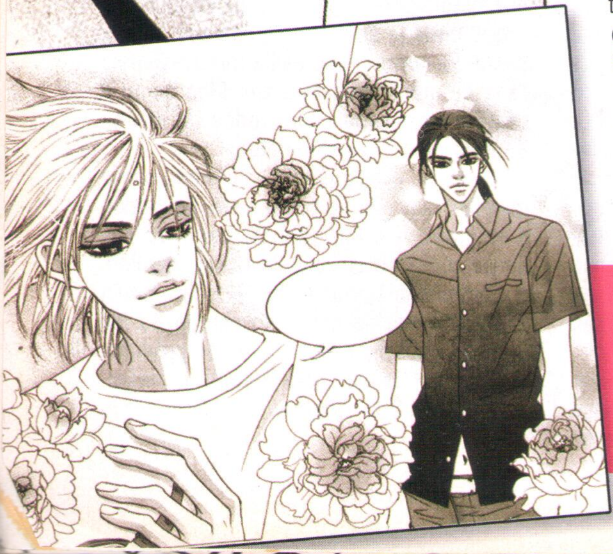
E por isso mesmo, como uma moleca tão estabanada e briguenta como a Nan, quase um moleque mesmo, principalmente quando pula o muro do colégio nas muitas vezes que se atrasa, poderia atrair o olhar do aluno mais brilhante da escola? Mas ela é uma protagonista muito fácil de se gostar, muitos de nós vamos identificar ou pelo menos rir muito, quando vermos ela dormindo (e babando) sobre os livros nas aulas e dando um salto de susto, pensando que a estão atacando quando o professor tenta acordá-la ou mesmo quando entra na sala e percebe que na pressa trouxe os livros trocados, justo no dia da prova.

Então, um dia, sem querer, depois que ela ouve Seung rejeitar uma das garotas mais bonitas e populares da escola, alegando que deseja alguém que goste realmente dele, Nan toma coragem e diz sem muitas esperanças, que gosta dele e por mais absurdo que pareça o cara mais perfeito da escola aceita namorar com ela. Mas Seung avisa que não é perfeito e que na verdade é muito ciumento e egoísta, mas a garota não dá atenção e diz que quer namorar assim mesmo. Sorte, não é? Bem, a pobre da Nan mal sabe o que a espera.

O "príncipe" na verdade se comporta como um delinqüente fora da escola, e tem como passatempo preferido, agora, fazer da vida da sua namorada um inferno. E ela a partir daí vai amaldiçoar o dia que achou que o Seung era legal. E nem adianta reclamar porque ele vai investir no namoro com a Nan, porque ela já tinha concordado aceitar os defeitos do namorado — mas ela começa a pensar em uma viagem de fuga bem longa, para longe do seu príncipe-sapo.

São essas briguinhas do casal que fazem os momentos mais engraçados do manhwa. Eles se tratam feito cão e gato, e parecem mais dois garotos de cinco anos brigando do que namorados, porque realmente não é realmente muito maduro pintar com lápis o rosto do seu namorado enquanto ele dorme, apesar de ser algo bastante tentador de se fazer, ou tentar evitar um encontro com o "novo" Seung num esconde-esconde pela escola.

Além dos momentos cômicos, as partes românticas são muito interessantes, por geralmente partirem do Seung sem que ele perceba, como nos momentos que Choi Chan Kyu, um amigo de classe da Nan e que é apaixonado por ela, tenta se aproximar ou quando ela está em perigo e realmente precisa da ajuda dele. Mas Choi, apesar da desligada Nan não perceber os



> "Nan, moleca, estabanada e briguenta , quase um moleque mesmo, principalmente quando pula o muro do colégio nas muitas vezes que se atrasa..."

mu Meotjeo

sentimentos dele, não vai ficar de braços cruzados quando percebe que o Seung pode não fazê-la feliz como ele, que é um rapaz normal, poderia fazer, e irá lutar pela Nan, protagonizando cenas muito engraçadas quando disputa com o atual namorado da moça. Seung, por outro lado, quando quer é realmente um grande cavalheiro, e com seu talento para os estudos e até com seu físico, emprega todos os seus esforços nos momentos mais inesperados e chega a ser tão legal que a Nan fica até com medo quando ele fica tão bom, porque, como se costuma dizer, esmola demais até o santo desconfia que tem algo errado.

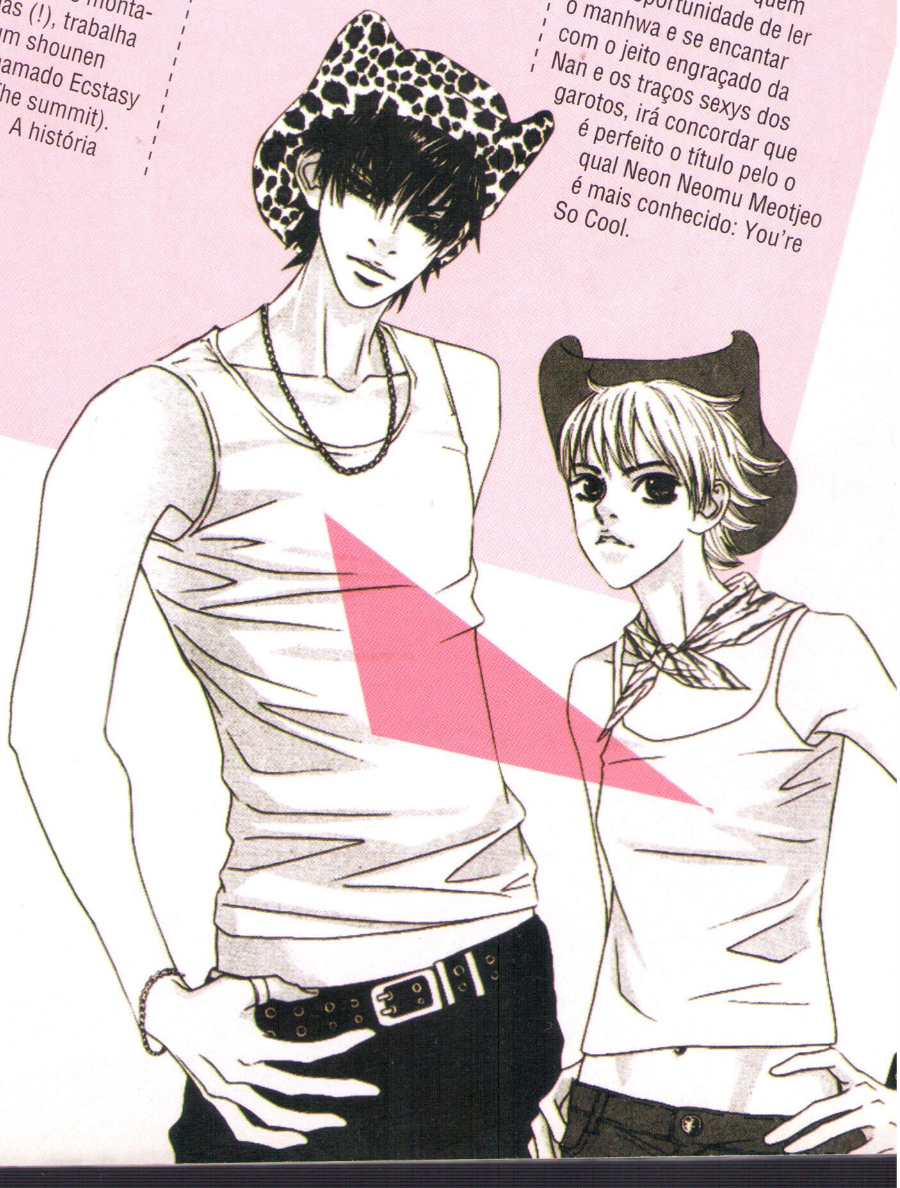
No segundo grupo de personagens, somos apresentados ao belíssimo Han Hyun Ho, um rapaz de negros cabelos longos e de grande estatura, que vive num apartamento sozinho e numa das vezes que vai ao supermercado fazer compras esbarra numa moça muito bonita. Mas Jae que ele pensou num primeiro momento ser uma moça, na verdade é um rapaz e depois de derrubar as suas sacolas na rua acaba recebendo a ajuda do Hyun. Jae depois da forcinha nas compras convida Hyun para jantar na sua casa, onde toma conta como dona de casa, com muita eficiência.

Ele é um rapaz muito meigo e cozinha como ninguém, seu jeito de bom ouvinte faz com que os outros se sintam à vontade para desabafar os problemas e pedir conselho. Mas Hyun acha que tem algo estranho com esse rapaz e que ele é carinhoso demais, além de ter uma beleza andrógina que o transforma quase em uma mulher. E então o grandalhão Hyun pensa com seus botões: "Será que esse cara tem alguma intenção comigo? Será que ele é?" Mas estaria Hyun somente vendo malícia quando Jae somente quer ser seu amigo? E o que fará o Hyun se for verdade? Irá se afastar correndo das investidas do belo Jae ou será que ele está sentindo algo a mais pelo misterioso rapaz? Dar as respostas aqui estragaria bons momentos de leitura.

Por fim, ainda existe a conservadora e fria família do Seung, que mantém com o rapaz uma relação agressiva e conflitante, o que de alguma forma justifica as múltiplas facetas que ele tem com a protagonista e a sua instabilidade emocional. Bem no oposto, a no mínimo esquisita família da Nan dá um ar ainda mais engraçado e às vezes até malicioso à história. A família dela é composta por duas figuras pra lá de exóticas que fazem às vezes de pai e mãe. E por causa disso vão causar uma tremenda confusão.

uma História muito legal

Neon Neomu Meotjeo é um trabalho bem-sucedido da mahwaga Lee Young Hee, que com seus 32 anos e somente seis de profissão já conseguiu sucesso fora da Coréia, com seus manhwas sendo lançados em vários países. Atualmente, essa manhwaga que adora tomar café e segundo alguns boatos vive isolada nas montanhas (!), trabalha num shounen chamado Ecstasy (The summit). A história de Neon Neomu Meotjeo, aparentemente, pode até parecer bem batida, mas seu sucesso através dos pedidos dos fãs que o traduziam e liam pela Internet e, claro, devido ao seu grande potencial de vendas, pode ser visto no resultado dos licenciamentos do manhwa este ano. Nos EUA será lançado até março deste ano pela editora ICEkunion, depois dela ter apostado (em janeiro) em Goong; e na Espanha, a Medea provavelmente irá lançar este ano, também. De resto, somente quem teve a oportunidade de ler o manhwa e se encantar com o jeito engraçado da Nan e os traços sexys dos garotos, irá concordar que é perfeito o título pelo o qual Neon Neomu Meotjeo é mais conhecido: You're So Cool.



O Guardião

O novo filme da tartaruga gigante, que comemorou 40 anos em 2005, chega ao Brasil em DVD

Por Otávio Moulin

A Origem

Com certeza o monstro gigante mais famoso do cinema japonês é Godzilla, mas por um breve período, durante o boom dos filmes de Kaiju iniciado pelo próprio lagarto da Toho, uma tartaruga voadora gigante conhecida como Gamera quase conseguiu roubar-lhe o posto e é até hoje muito amada pelos japoneses.

Ela surgiu em 1965 no filme "Daikaiju Gamera" (ou "Gammera – The Invincible", na versão editada para os EUA), ainda em preto e branco, dirigido por Noriaki Yuasa para o estúdio independente Daiei, como um monstro despertado no ártico por uma explosão nuclear (um tema recorrente da época que também é presente em "Godzilla") com poder de vôo e de lançar fogo pela boca. Como todo Kaiju que se preza, o monstro ataca Tóquio, e um esforço mundial cria um plano para lançá-lo no espaço, com ajuda de uma criança que tem algum tipo de elo mental com a criatura.

Uma criança com papel de destaque era parte da estratégia da Daiei em alavancar a popularidade de Gamera, que logo começou a ser chamada de "Amiga de Todas as Crianças". Durante o primeiro filme e suas seis continuações, as crianças foram importantes para diferenciar o clima das produções, bem diferentes dos sérios e adultos filmes da primeira fase de "Godzilla". Tudo era mais alegre e já a partir do segundo filme, tudo bem mais colorido.

Mas a proximidade das crianças não deixava os filmes de Gamera mais fofinhos. Na verdade, outra parte da estratégia da Daiei era focar na ação e no posterior heroísmo do monstro, diferenciando da figura ameaçadora do lagartão da Toho. Gamera era bem mais ágil do que Godzilla, com vários truques na manga, mas isso não a impedia de apanhar bem mais (ela chegou até mesmo a ser empalada), em um esforço do estúdio em mostrar o sacrifício da criatura e torná-la mais simpática e popular.

E ela se tornou bastante popular, a ponto de encarar Godzilla frente a frente, mas a falência da Daiei pôs tudo a perder. O estúdio fechou suas portas em 1971 em meio a denúncias e escândalos envolvendo seu presidente e executivos, e permaneceu fechado até 1974, quando foi comprado pela editora Tokuma Shoten. A produção de filmes foi retomada aos poucos e Gamera retornou tarde demais, em 1980, em "Gamera Super Monster", um filme fracassado feito com sobras e trechos dos filmes anteriores misturados a cenas novas, em um período em que os Kaiju estavam em decadência – Godzilla por exemplo estava fora das telas desde 1975 e só voltaria na revitalização de 1984.

A Volta Por Cima

Gamera permaneceu no limbo até o seu aniversário de 30 anos, quando voltou às telas pelas mãos do talentoso diretor Shusuke Kaneko (de "Azumi" e "Death Note"), em "Gamera Daikaiju Kuchu Kessen" (ou "Gamera: Guardian of the Universe"), com uma abordagem completamente diferente. Durante o lançamento, Kaneko afirmou que no universo do novo filme não existiam tartarugas, ou seja,

do Universo

os personagens da trama não viam Gamera como um animal bizarro, mas como um ser místico extremamente poderoso. Kaneko mostrou um monstro mais ameaçador contra um velho inimigo, Gyaos, em uma história dark, mais voltada para ficção científica e repleta de ação, que gerou duas continuações, "Gamera 2: Region Shurai" ("Gamera 2: Assault of the Legion"), em 1996, e "Gamera 3: Íris Kakuse" ("Gamera 3: Revenge of Íris"), todas muito bem-sucedidas, principalmente no exterior. Ainda assim, muitos fãs reclamaram da descaracterização do personagem, que se aproximou demais do estilo de Godzilla que sempre tentou evitar (não por acaso, logo depois da trilogia, Kaneko realizou o melhor filme de Godzilla em anos, reunindo-o com outros monstros clássicos, Mothra e King Ghidorah).

De Volta às Origens

Com a morte de Yasuyohi Tokuma, dono da Tokuma Shoten, a Daiei foi comprada pela gigante da mídia Kadokawa, e foi incorporada ao braço de cinema da empresa, a Kadokawa Pictures, que pretendia retomar seu espaço no mercado depois de grandes sucessos produzidos por Haruki Kadokawa nos anos 70 e 80 como "A Espada de Kamui" e "A Guerra dos Ninjas".

A Kadokawa foi feliz em seus projetos iniciais dessa retomada, como o remake de "Comando Samurai", clássico setentista estrelado por Sonny Chiba e pelo próprio Haruki, e a homenagem aos filmes de Yokai de Takashi Miike, "The Great Yokai War". Assim, pareceu que era hora de ressuscitar também Gamera, já que a própria popularidade de Godzilla havia aumentado depois de seu retorno alavancado pelo equivocado remake americano. Nesse período, houve inclusive a intenção por parte da Kadokawa de criar um crossover entre Gamera e Godzilla, mas as negociações com a Toho não andaram.

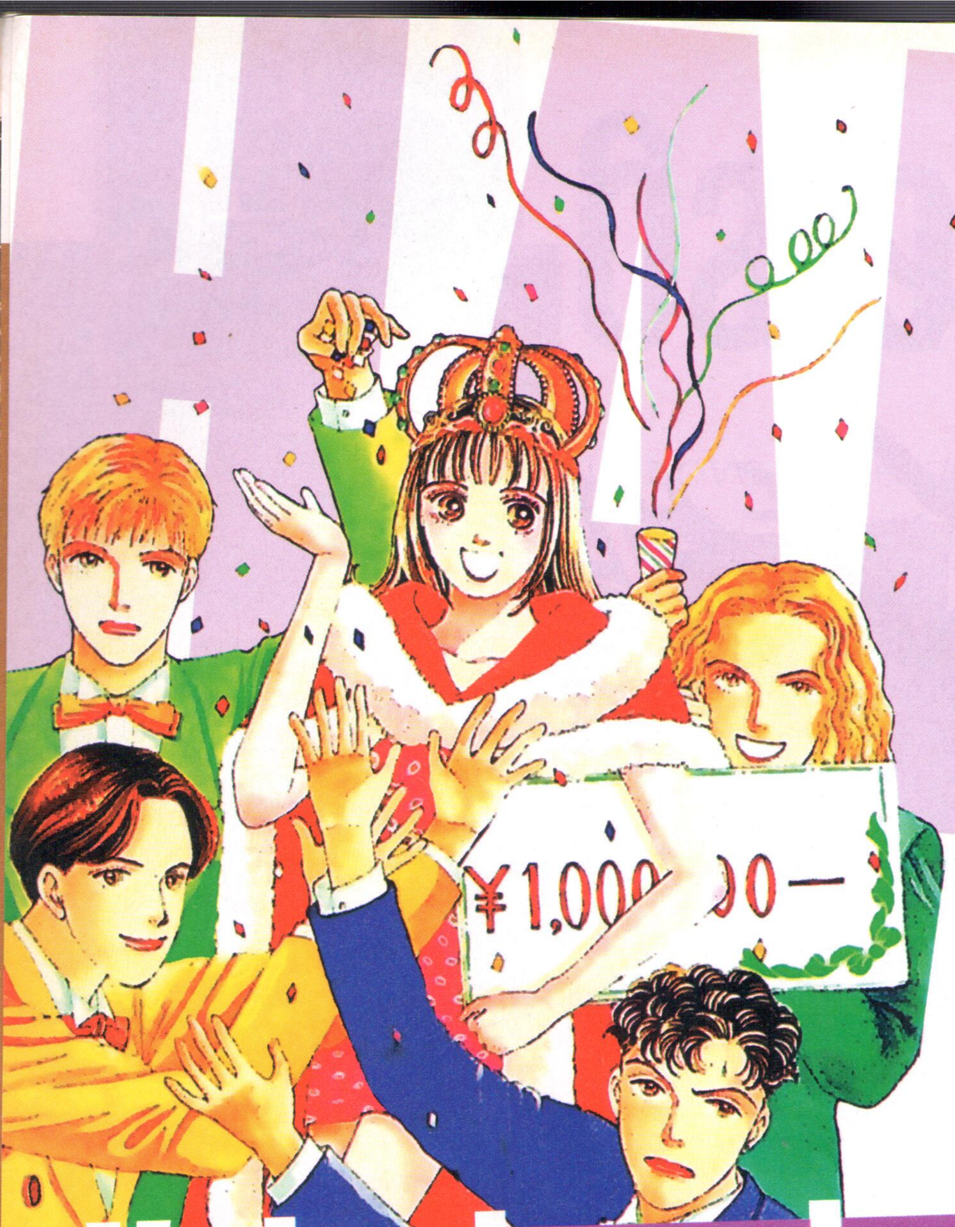
Na verdade, a Toho acabou levando Godzila ao seu (novo) final, no mal-sucedido "Godzilla Final Wars", que deixaria os fãs de Kaiju órfãos, se não fosse pelo anúncio do novo filme de Gamera.

Sem o crossover, a Kadokawa resolveu levar o monstro de volta às origens de tartaruga gigante, em um filme em que ela volta a ser amiga das crianças e a enfrentar, de maneira heróica (e dolorosa) o monstro marinho Zedus, mostrando que para ser um bom retorno, os Kaiju precisam ser simplesmente Kaiju. ■ NT

> "Gamera era bem mais ágil do que Godzilla, com vários truques na manga, mas isso não a impedia de apanhar bem mais".

Os filmes de Gamera:

- Daikaiju Gamera/Gammera: The Invincible (1965)
- Daikaiju kessen: Gamera tai Barugon/War of the Monsters (1966)
- Daikaiju kuchu kessan: Gamera tai Gyaosu/Gamera Vs. Gyaos (1967)
- Gamera tai uchu kaiju Bairasu/Gamera Vs. Viras (1968)
- Gamera tai daiakuju Giron/Gamera Vs. Giron (1969)
- Gamera tai Daimaju Jaiga/Gamera Vs. Giger (1970)
- Gamera tai Shinkai kaijû Jigura/Gamera Vs. Zigra (1971)
- Uchu kaiju Gamera/Gamera Super Monster (1980)
- Gamera daikaiju kuchu kessen/Gamera: Guardian of the Universe (1995)
- Gamera 2: Region shurai/Gamera 2: Assault of the Legion (1996)
- Gamera 3: Iris kakusei/Gamera 3: Revenge of Iris (1999)
- Gamera: Chiisaki yusha-tachi/Gamera: The Brave (2006)

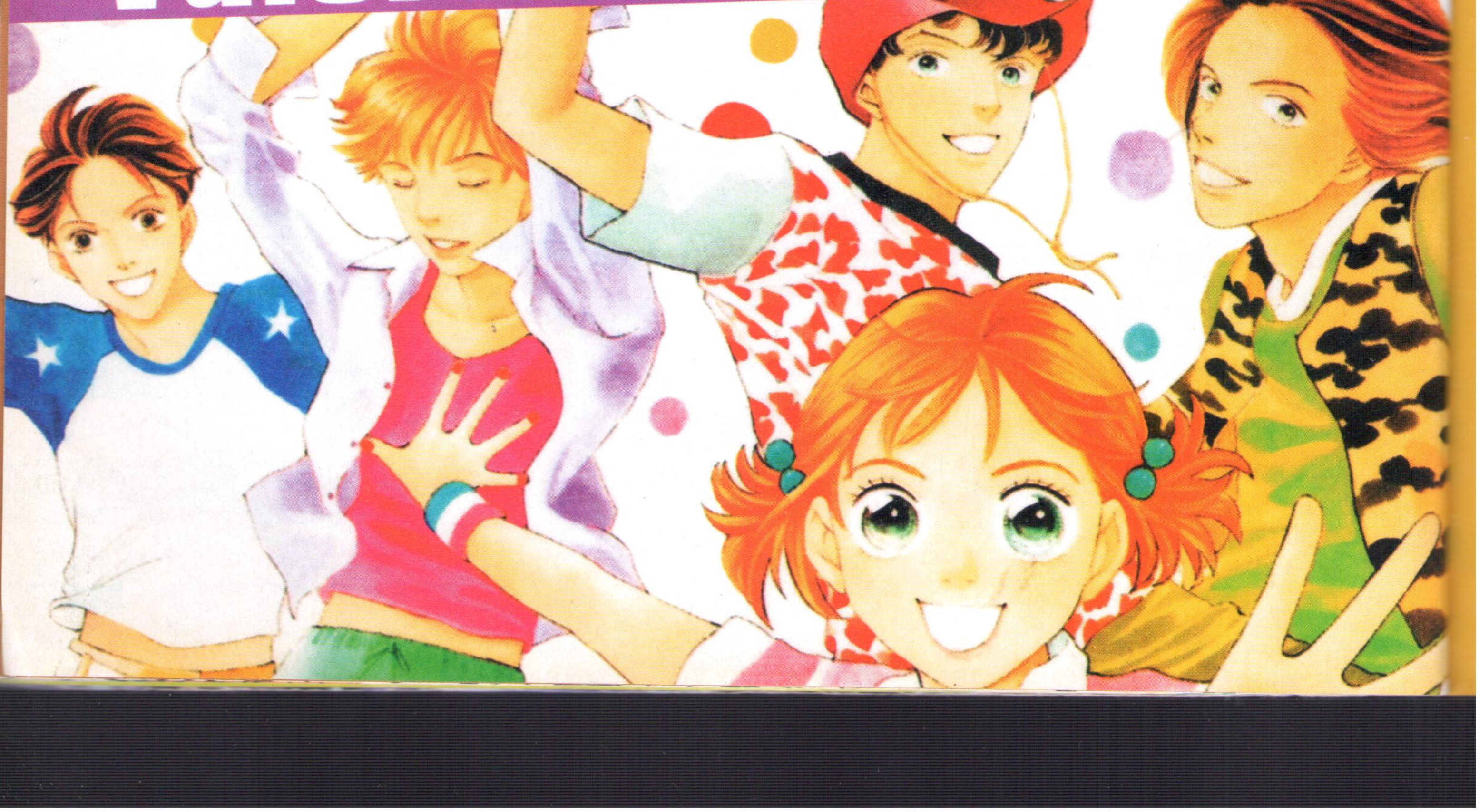


Conheça Hana Yori Dango (Hanadan)

Por Valéria Fernandes

Makino Tsukushi é uma garota de classe média baixa que estuda em uma escola de elite. Seus pais se matam de trabalhar, pois acreditam que estar na Academia Eitoku garantirá um belo futuro para sua filha. Tsukushi, que queria estar em uma escola pública normal com seus antigos amigos, faz de tudo para ser invisível. Seus colegas são esnobes e o ambiente escolar é dominado pelos F4 (4 Flores), um grupo de rapazes ricos que persegue e inferniza quem quer que cruze o seu caminho, até que o aluno ou aluna saia da escola. Tsukushi, por acidente, faz isso, uma guerra é declarada contra ela. Só que os F4, em especial o seu líder, Doumyouji, não poderia esperar que a aparentemente frágil garota fosse não uma florzinha frágil, mas uma erva daninha difícil de arrancar.

Valorizando o que é



Como conheci a série...

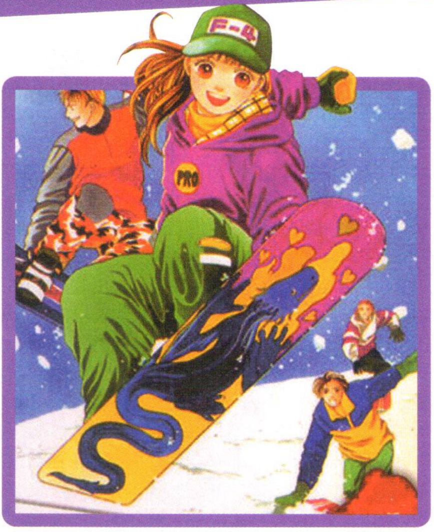
Meu primeiro contato com Hana Yori Dango foi através do animê. No tempo em que minha conexão era discada e meu HD tinha meio giga, passava dias baixando 5 megas que correspondiam à metade de um episódio de Hanadan. Tentem imaginar o quadro... Era 1999 e nenhum fansuber nacional se interessava pela série que era, já então, um grande sucesso.

Hanadan, ao contrário de outros animês shoujo, assume desde o início que é um novelão, daqueles que poderiam, com adaptações, ir ao ar nas TVs brasileiras com atrizes e atores locais. Novela com direito a todos os ingredientes consagrados, os bons e os maus, afinal, trata-se de uma variação da história da Cinderela talvez combinada com ingredientes da Bela e a Fera. Imagino que minha colocação acima deve ter feito alguns se arrepiarem, alguns fãs podem até imaginar que minha disposição aqui é falar mal da série. Longe disso.

Toda a novela é ruim? Nem toda. Muitas delas são ótimos exemplares de seu gênero, pois mantêm a audiência cativa por vários capítulos, convidam os fãs a interferirem nos destinos de seus personagens favoritos e fazem com que discutam o capítulo anterior na escola, na rua, nos supermercados, nos bares, ao mesmo tempo em que se sentem em ansiedade profunda a cada novo gancho no final de cada episódio. Será que todo bom animê ou mangá não termina sendo uma novela? Nem todos, mas se você se prolonga por vários volumes, a estrutura é basicamente a mesma.

Nesse sentido, Hana Yori Dango é uma novela e das mais bem sucedidas. Foram 36 volumes, mais os gaidens, ou 51 episódios da série animada, cheios de idas e vindas, de emoções, angústias, raivas, esperança, bons recursos e vários clichês. E os leitores e leitoras presos, sem conseguir largar, viciados na série que se tornou o shoujo mangá mais vendido de todos os tempos. Quem não gosta de novela, de uma história que vai sendo tecida capítulo a capítulo, não vai curtir Hanadan, isso é inegável.

> "Entre todos os alunos, existem 4 (Domyouji, Rui, Akira, Soujiro) que chamam especialmente a atenção, eles são conhecidos como F4 (4 flores... Pode parecer estranho, mas no Japão isso não atenta contra a masculinidade de ninguém.)."



▸Hanadan é bem alto astral

é Importante na Vida

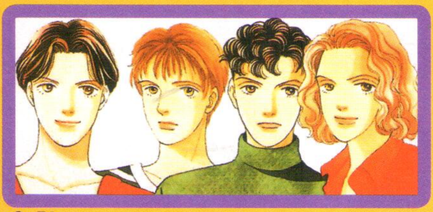
Um pouco da história

Tsukushi Makino é uma garota de 16 anos e estuda na Academia Eitoku, uma escola de elite, para filhos de milionários e famosos. Só que Tsukushi, não é rica, aliás, está bem longe disso e preferia estar estudando em uma escola pública normal, como a maioria dos garotos e garotas japoneses de sua idade. Só que seus pais, principalmente sua mãe, dão o sangue para poder fazê-la freqüentar exatamente aquela escola, porque acham que assim ela poderá resolver todos os problemas da família... Sabe como? Conseguindo um bom casamento!

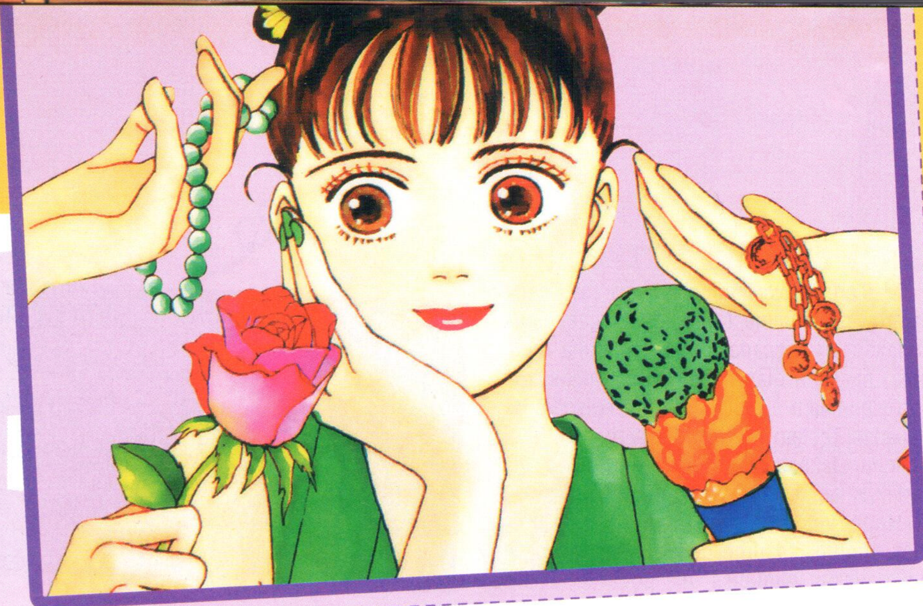
Tsukushi, que não concorda em nada com os planos dos pais, só quer passar despercebida na escola. Lá, praticamente todos os alunos são fúteis, mimados, hipócritas e, principalmente, cruéis. Entre todos os alunos, existem 4 (Domyouji, Rui, Akira, Soujiro) que chamam especialmente a atenção, eles são conhecidos como F4 (4 flores... Pode parecer estranho, mas no Japão isso não atenta contra a masculinidade de ninguém.). Cruzar o caminho deles, mesmo acidentalmente, é perigoso, pois você pode cair em desgraça com toda a escola e ser perseguido até ter que sair do colégio.

Por mais que Tsukushi os odeie (*Ela normalmente odeia gente rica*), um deles conquistou seu coração, Hanazawa Rui. Ele é o único dos 4 rapazes que parece se importar com os outros, não ser esnobe e prepotente, e Tsukushi acaba ficando fascinada por ele... Além disso, volta e meia acaba encontrando o rapaz, que simplesmente a ignora, no seu refúgio secreto, a escada de incêndio, local para onde a garota corre quando deseja extravasar a tensão ou a frustração de estar naquele ninho de víboras.

Tudo ia indo como sempre até que a única amiga de Tsukushi acaba, sem querer, dando uma trombada no chefe do F4, Domyouji Tsukasa. Como o rapaz se aproveita do fato para humilhar a menina, Tsukushi sai da sua condição de anônima e vai em defesa da amiga, fazendo o que ninguém tivera coragem até então. Ao enfrentar Domyouji, Tsukushi sela o seu destino, pois os F4 lhe declaram guerra (*o sinal utilizado é pendurar uma tarja vermelha no armário da vítima*) o que a transforma em pária dentro do colégio. Mesmo a amiga que Tsukushi defendera lhe vira as costas e sua vida se transforma repentinamente em um inferno de humilhações e agressões de todo o tipo. O que fazer, então?



▸Os F4



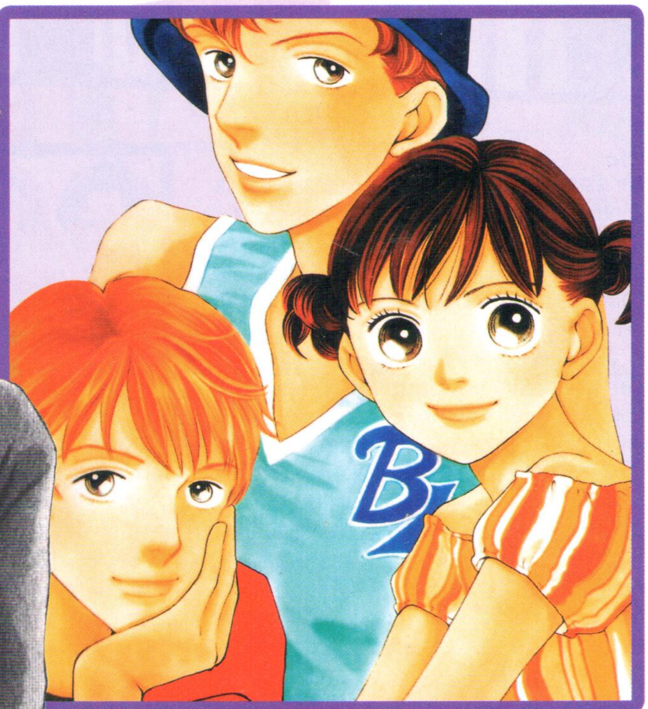
Hana Yori Dango é um grande sucesso em vários países da Ásia e começou a ser publicado recentemente na Itália, Espanha, França e EUA.

Ficar calada? Nunca!

Ao invés de se recolher, Tsukushi simplesmente declara guerra ao F4, esmurra Domyouji e decide mostrar a todo o colégio que não é uma flor, mas sim uma erva daninha e que não se deixará matar tão facilmente. Este é o início da história. Desnecessário dizer que Hana Yori Dango é um romance e que Tsukushi irá passar por muitas peripécias amorosas durante toda a história, pois se no início Domyouji era seu inimigo, acaba se apaixonando por ela. Só que ele é um sujeito desequilibrado e precisa apanhar muito (*literalmente*) e amadurecer bastante antes de se tornar digno do amor de qualquer pessoa. Fora isso, Tsukushi está fascinada por Hanazawa Rui que por sua vez acalenta um amor impossível por Shizuka, sua amiga de infância e bem mais velha que ele. Hana Yori Dango não é uma história para quem gosta de pancadarias, tampouco para pessoas que desejem uma história realista ao extremo. Nessa série, todos os ricos parecem ricos demais, como em Ouran Host Club, e Tsukushi talvez seja pobre demais para os padrões japoneses. A violência que às vezes aflora também torna a série, o mangá pelo menos, mais recomendado para um público adolescente, não é algo para meninas pequenas. Tsukushi não é boba, nem leva desaforo pra casa (*isso é parte do seu charme*), mas no fim das contas, contra a sua vontade, acaba se tornando uma espécie de Cinderela. Cinderela, aliás, com um príncipe bem sapo e com uma sogra megera! Ela luta até o fim e tem personalidade demais para ser enquadrada, mas acho que lhe faltava algum objetivo na vida.

Dito isto, acrescento que Hana Yori Dango não vai mudar sua vida, não traz mistérios escondidos, nem exige grandes interpretações.

É uma história de amor, com drama, comédia e alguma violência. Yoko Kamio mescla bem os ingredientes básicos e vai tecendo sua trama, que mistura realidade com alguma fantasia. Há exageros, mas a situação de ijime (bullying), sofrida por Tsukushi é bem real e possível, a tirania dos ricos sobre os pobres ou mais fracos, também. A necessidade de amadurecer, vencer a timidez e outras barreiras, não é estranha a muitas pessoas. E no caso de jovens japoneses, escolher entre seguir o destino traçado pela família, ou seguir seu próprio caminho deve ser um grande dilema. Desta forma, muita gente se identifica com as personagens e algumas situações são bem próximas de suas experiências pessoais.



►Rui, Tsukasa e Tsukushi

O mangá

O mangá de Hana Yori Dango é de autoria de Kamio Yoko e começou a ser publicado no ano de 1992. O título quer dizer, mais ou menos, "prefiro rapazes às flores". Em 2003, depois de mais de 10 anos, o mangá, carro-chefe da Margaret, chegou ao fim e o último volume saiu em 2004. São 36 volumes encadernados no total. Hana Yori Dango é um grande sucesso em vários países da Ásia e começou a ser publicado recentemente na Itália, Espanha, França e EUA.

Uma característica interessante, é que se pegarmos o primeiro volume do mangá e acompanharmos o desenrolar da história, podemos perceber o quanto o traço da autora evoluiu. No início ele é feio, duro, inexperiente. Seis ou sete volumes depois, a arte está bem mais consistente e Kamio Yoko vai fazendo com que seus personagens fiquem cada vez mais bonitos.

Na metade da série, ela está no seu auge e acaba sendo um atrativo tão grande quanto a história. Só que, ao mesmo tempo, conforme a história se prolonga, desnecessariamente, percebo certo cansaço que repercutiu na arte do mangá. Os últimos volumes foram muito bem desenhados, mas houve alguns a caminho do final que pareceram relaxados. Não pensem que ela rabiscou e não se empenhou tanto quanto se empenhava antes. Assim, acredito que é possível identificar três artes distintas: amadora no início, muito bonita do volume 14 até o 27, meio relaxada depois disso, e volta ao melhor nos últimos três volumes da série. Tomem isso como opinião pessoal, claro.

De acordo com o site Hana Yori Dango Brasil, a série deveria ter se encerrado no volume 32, mas o sucesso foi tão grande que se estendeu até o 36. Eu até defendo que a série poderia ter terminado antes do volume 30 sem grande prejuízo. Ao prolongar a história, a autora criou reviravoltas malucas que acabaram me cansando um pouco. A opção por yomikiri (oneshot), por exemplo, poderia ser mais bem aproveitada, pois algumas personagens, como o Akira, mereciam maior atenção.

Algumas histórias extras foram produzidas e o próprio final do mangá abre margem para que se possa fazer um novo volume ou série no futuro. Um oneshot sobre o casamento de Shizuka em Paris já foi publicado em julho de 2006 na revista Margaret. Minha aposta é que outros virão.

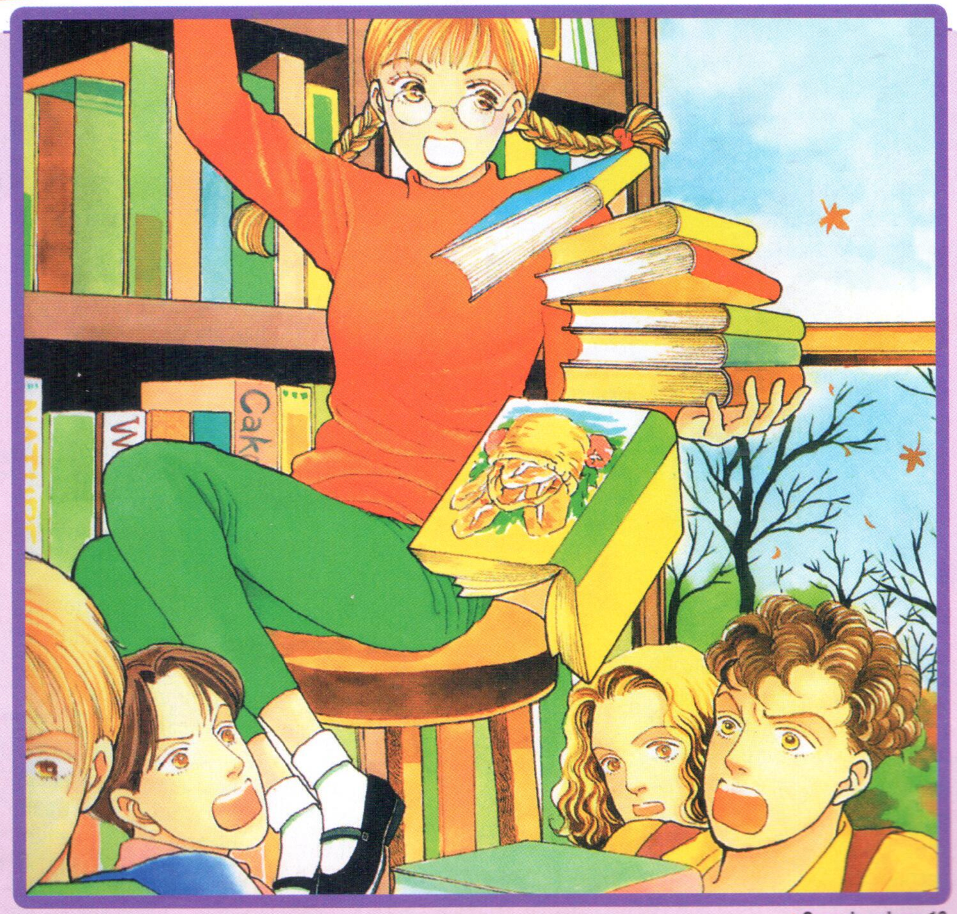
De qualquer forma, Hanadan ocupa o primeiro lugar entre os shoujos mais vendidos do Japão e foi a segunda série mais amada no ranking feito pela Oricon, perdendo somente para Nana. Em 1996, Hana Yori Dango venceu o 41° Shogakukan Awards, na categoria de shoujo.

"Em 1996, Hana Yori Dango venceu o 41° Shogakukan Awards, na categoria de shoujo."

A autora

Kamio Yoko pretendia ser secretária e estava estudando para isso, mas sua paixão por mangá acabou conduzindo-a por outro caminho. Começou sua carreira na Margaret, em 1989, produzindo alguns oneshots (Sayonara Wo Arigato/1989, Ano Hi ni Aitai/1989 e Suki Suki Daisuki/1990) e um mangá em 5 volumes, Meri-san no Hijitsu. A partir de 1992, passou a se dedicar à Hana Yori Dango, a obra que lhe deu fama.

Atualmente, ela se dedica à série Cat Street que é publicada na revista Betsuma (Monthly Bessatsu Margaret) e conta a história de uma garota de 16 anos, Keito Aoyama, que vive entediada. Ela era uma estrela infantil, mas foi obrigada a largar a carreira de atriz por conta de um acidente e se sente como um "gato de rua", sem destino, sem propósito, mas sua vida começa a mudar quando ela encontra outros de "sua espécie". O primeiro volume foi publicado em abril de 2005 e já conta com seis volumes encadernados. A série tem boas vendagens e já está sendo publicada na Itália pela Panini.



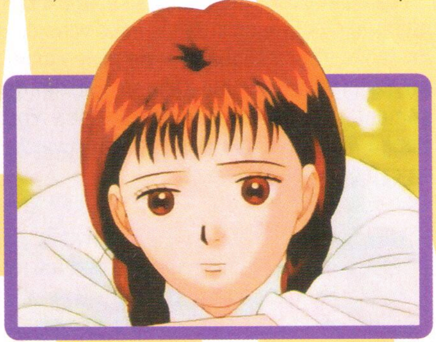
▸Capa do volume 13

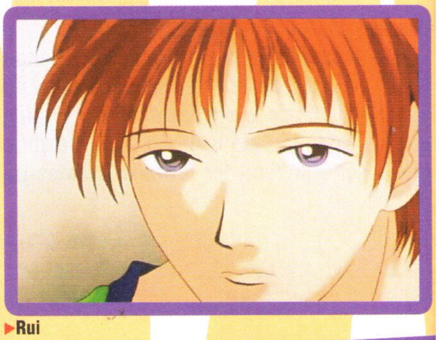
O animê...

O animê de Hana Yori Dango tem 51 episódios e começou a ser exibido em 8 setembro de 1996, terminando em 31 de agosto de 1997. Como o mangá continuava sendo publicado, alguns acontecimentos foram mudados ou inventados e um final foi improvisado. Os eventos da série de TV acompanham o mangá até o volume 18, mais ou menos quando Shigeru, a noiva de Doumyouji aparece. Para melhor condensar a história, e inserir elementos ausentes do mangá, o animê deixa de fora alguns personagens e eventos, de forma que cerca de 3 volumes inteiros do quadrinho foram excluídos. Partes legais, como o concurso de Miss Adolescente que aparece no primeiro dorama, não aparecem na série animada.

Como a série foi patrocinada pela Bandai, muitos brinquedos e bugigangas foram criados exclusivamente para o animê e se tornaram parte integrante da história. Os bonequinhos com gravador usados por Tsukushi, o "ledor de sorte" que Rui lhe dá de presente, nada disso existe no mangá. A animação para 1996 é pobre, principalmente se compararmos outros sucessos mais ou menos contemporâneos como Shoujo Kakumei Utena e Escaflowne. O investimento foi baixo, mas como a história é cativante, uma vez que você começa a assistir à série animada, é muito difícil não querer prosseguir o mais rápido possível, até o fim.

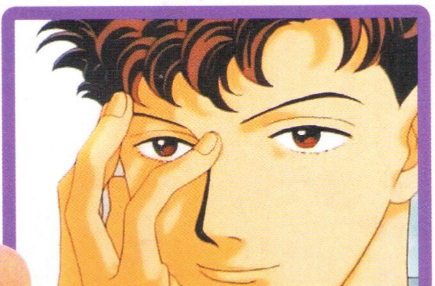
Além do animê, Hana Yori Dango contou com um movie, lançado na primavera de 1997, em uma realidade alternativa na qual todos fazem parte do mundo dos espetáculos em Nova York. O F-4 é um famoso grupo de dançarinos e cantores, os alunos víboras fazem parte do show. Já Tsukushi é uma estudante de dança pobre e que faz bicos como faxineira, quer fazer um teste para o espetáculo só que tudo parece conspirar contra ela. Infelizmente, o movie é curtinho e a série não contou com OVAs nem movies que dessem continuidade a história do mangá. Entretanto, com o sucesso contínuo de Hana Yori Dango, talvez isso venha a acontecer.

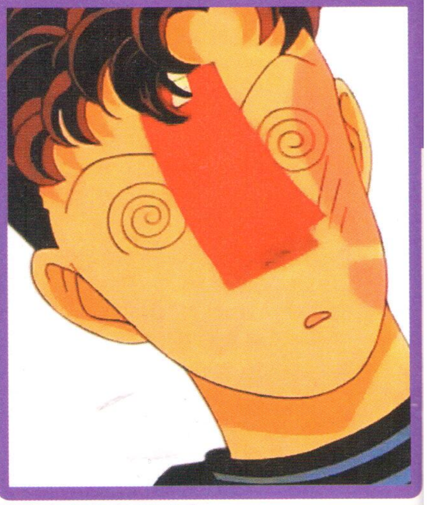

▶Tsukushi


▶Rui

▶Uchida Yuki foi uma Tsukushi convincente

"O filme sofreu uma série de adaptações e alterações, como aconteceu com o animê e isso é normal."

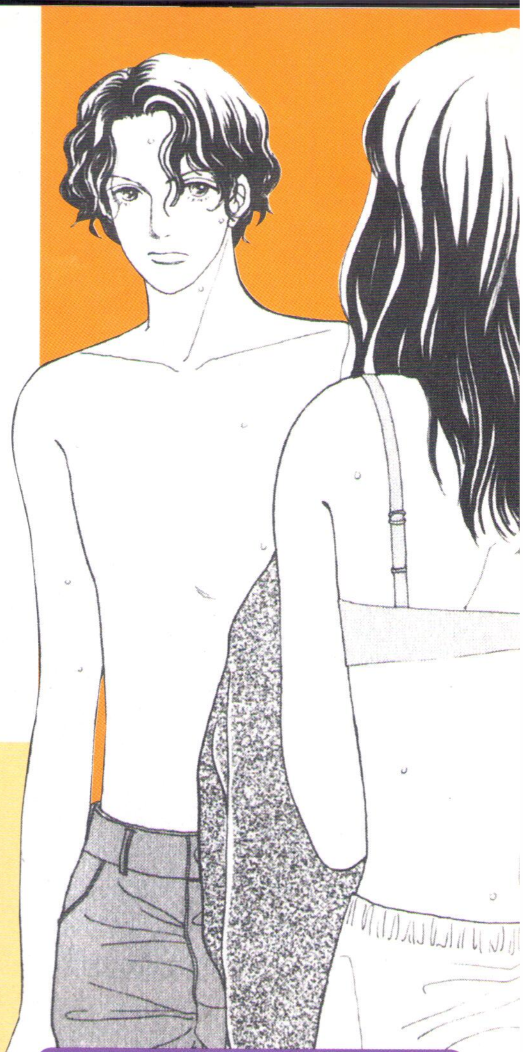

▶Yuki


▶"Declaração de guerra"

O filme...

Hana Yori Dango também teve um filme live action produzido no Japão. A história foi filmada em 1995, e é estrelada por Uchida Yuki no papel de Tsukushi Makino. Eu assisti e gostei bastante. O filme sofreu uma série de adaptações e alterações, como aconteceu com o animê e isso é normal. Como a versão live action saiu antes da série animada, muita coisa fica de fora, sem, contudo prejudicar a compreensão geral dos acontecimentos, já que tudo é focado na declaração de guerra inicial e no "primeiro" tratado de paz. A Tsukushi do filme é idêntica a do mangá, em comportamento. Seu cabelo, no entanto, é bem curtinho o que lhe deu um ar tomboy bem interessante. Os outros atores e atrizes também são convincentes nas interpretações.

A academia Eitoku é um pouco diferente da original, sendo mais parecida com uma high school americana sem uniformes do que um colégio japonês de elite. O único ponto negativo é o figurino do Doumiyouji, no início do filme: mais brega impossível! De qualquer forma, o filme é uma raridade e acredito que a maioria dos fãs não assistiu. Eu recomendo principalmente para quem curte muito a série e quiser comparar com o dorama ou com a série Meteor Garden.



Meteor Garden?

Se você fizer uma busca na internet procurando por Hana Yori Dango vai encontrar muitos sites de Taiwan e da China, falando de Meteor Garden. Pois é, o nome da série na Ásia é esse, além disso, em Taiwan, Hana Yori Dango deu origem a duas novelas estreladas pelo F-4, mas uma terceira série, Meteor Rain, com side stories. A primeira novela fez sucesso e os meninos do F-4 se tornaram ídolos teen, com CDs e outras produtos lançados. A primeira série começou a ser exibida em 12 de abril de 2001 e contou com 27 episódios. A segunda temporada afastou-se bastante da história original e contou com 31 episódios e estreou em 11 de novembro de 2002. Já Meteor Rain foi exibido em 2001 e contou com 4 episódios.

A adesão dos fãs foi tão grande que a história foi mudada para satisfazer a sua vontade. Afinal, novela é obra aberta. Assim, o triângulo Rui-Tsukushi-Doumiyoji acabou ganhando contornos diferentes da sua versão nipônica em mangá e animê. Se quiser satisfazer sua curiosidade, vai achar muita informação sobre Meteor Garden, o que só vem a confirmar o quanto Hana Yori Dango é uma série bem marcante e cheia de fãs pelo mundo afora.

►Por causa do J-Dorama o F4 teve que mudar de nome em 2007

►F4 no J-Dorama

►Jun Matsumoto e Mao Inoue

Live Action

Quando eu menos esperava, soube que uma novela (*dorama, para os japoneses*) estava a caminho. Na verdade, já foram feitas duas temporadas e a receptividade foi tão boa que não me surpreenderia que fizessem uma terceira, afinal, material é que não falta. A primeira série teve 9 episódios e foi exibida entre 21/1/2005 à 16/12/2005, no horário das 22 horas. A segunda temporada foi ao ar entre 05/01/2007 à 16/03/2007, no mesmo horário, e teve 11 episódios.

Hana Yori Dango recebeu um tratamento muito caprichado, e isso é o mínimo que se pode dizer. Graças ao live action, a série voltou a estar em evidência e as vendas do mangá – que estava sendo publicado em formato kanzenban (perfect edition) – foram maximizadas. A princípio uma série de 9 episódios parecia muito pouco para contar a história de Hana Yori Dango, mas o trabalho de síntese e seleção foi muito bom, além disso, a interpretação dada pelos atores não decepcionou.

O elenco contou com uma Makino inspiradíssima na figura da jovem Mao Inoue. Ela simplesmente virou a personagem e deu um tom muito bom à série. Jun Matsumoto, o Momo de Kimi Wa Pet, parecia fora do lugar como Doumiyouji, meio exagerado na interpretação tanto que alguns fãs começaram a chamá-lo de "dark momo", mas logo se ajustou e se apossou da personagem. Shun Oguri foi um Rui eficiente, mesmo que com a personalidade da metade para frente do mangá (*leia a seção de personagens, ajudará a compreender*). Shota Matsuda e Tsuyoshi Abe, como Nishikado e Akira, ficaram muito bem e deram consistência a personagens que poderiam passar meio despercebidas.

É verdade que adocicaram um pouco a miséria da família de Tsukushi, aliás, pai, mãe e irmão se tornaram amorosíssimos, mas isso pesou pouco para o andamento dos acontecimentos. Uma boa invenção do live action foi a dona da loja onde Tsukushi trabalha, a atriz trouxe muito humor à série e fez ótimas cenas com Akira. Interessante foi vê-los de carne e osso. Muito melhor do que Meteor Garden, em minha opinião.

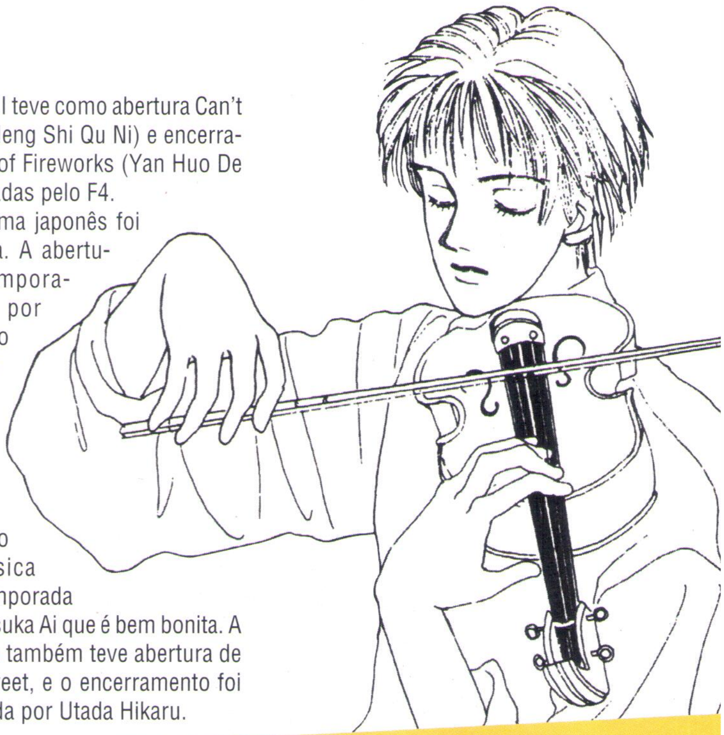
Como no final da série Doumiyouji disse que voltaria, muita gente ficou na expectativa da segunda temporada. E ela veio! O sucesso foi o mesmo e os fãs tiveram mesmo a possibilidade de votar na página oficial em qual parte do mangá gostariam de ver transformada em episódio. Para se ter uma idéia, a seqüência final da segunda temporada do dorama de Hana Yori Dango contou com a participação de 11.500 figurantes e foi filmada no dia 9 de março no Nippon Budoukan, em Tóquio. Houve mais de 150 mil inscrições para seleção. Sucesso é isso aí!

A música...

A trilha sonora de Hana Yori Dango é muito bem cuidada. O animê traz além das músicas cantadas, o solo de violino de Rui, e temas orquestrados que costumam servir de fundo musical para momentos engraçados ou dramáticos. A abertura se chama Futsuu no Nichiyoubi (Um Domingo Comum), cantada por Tomohiko Kikuta, e é daquelas músicas dançantes que ficam na memória. A série animada teve dois encerramentos Kenka no Atode (Depois de uma Discussão), também por Tomohiko Kikuta, e Todoku Kana (Eu Consigo Fazer?) cantada por CaYOKO.

Meteor Garden, o dorama feito em Taiwan tem extensa trilha sonora, afinal, o F4 da série virou conjunto e se apresentou com sucesso muito grande em vários países da Ásia. As músicas são simpáticas, também, mas chinês está longe de ser uma língua familiar para mim. De qualquer forma, a abertura da primeira série se chama Qing Fei De Yi de Harlem Yu e o encerramento se chama Ni Yao De Ai de Penny Tai. Meteor Garden II teve como abertura Can't Lose You (Jue Bu Neng Shi Qu Ni) e encerramento The Season of Fireworks (Yan Huo De Ji Jie), ambas cantadas pelo F4.

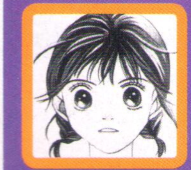
A trilha do dorama japonês foi muito bem cuidada. A abertura da primeira temporada Wish, cantada por Arashi, me lembro um pouco a abertura do animê. Na verdade, é preciso explicar, a abertura em si, imagens, gestual e música, me recordaram o animê. Outra música forte da primeira temporada é Planetarium de Otsuka Ai que é bem bonita. A segunda temporada também teve abertura de Arashi, Love So Sweet, e o encerramento foi Flavor of Life cantada por Utada Hikaru.



> "O F4 da série virou conjunto e se apresentou com sucesso muito grande em vários países da Ásia."

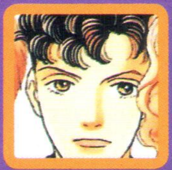
Os Personagens

Hana Yori Dango tem muitas personagens, afinal, são 36 volumes de um mangá bem movimentado. Como o live action alterou muitas personagens, assim como o animê, mudou alguma coisa, vou focar na série de quadrinhos, muito mais que nas outras versões. Vou falar das principais e de algumas secundárias, excluindo personagens que possam resultar em spoilers, como Sakurako, Thomas e Shigeru. Se um dia o mangá ou outro produto da grife Hanadan pintar por aqui, certamente haverá muito mais a comentar.



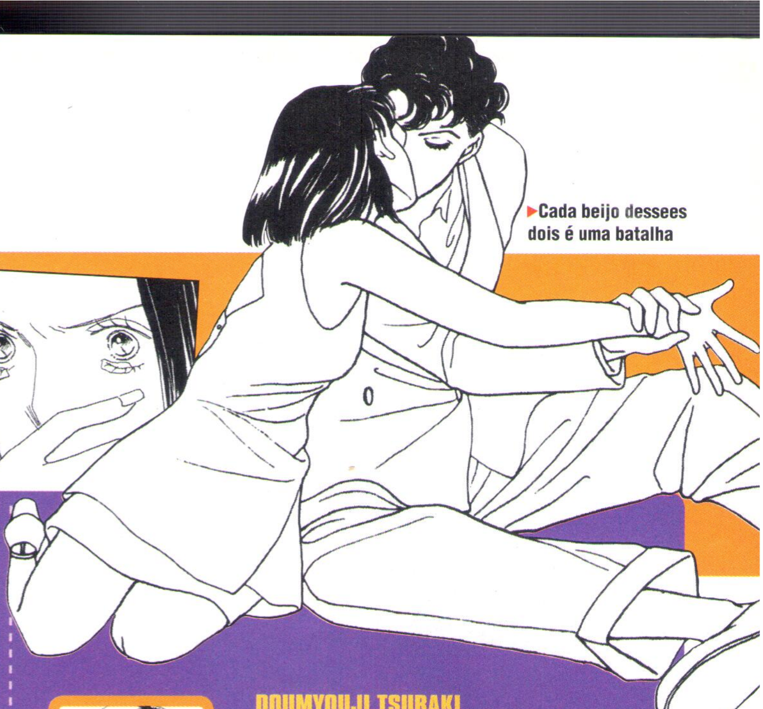
MAKINO TSUKUSHI

Nossa protagonista. Ela tem 16 anos e é uma garota forte, que não tem medo do trabalho nem leva desaforo para casa. Mora com o pai, a mãe e o irmão menor que sonham em vê-la casada com um milionário. É por isso que ela é obrigada a freqüentar a Academia Eitoku, apesar de odiar garotos ricos e esnobes. Tsukushi não tem grandes objetivos na vida, quer ser uma OL (Office lady), ter seu próprio dinheiro e não passar mais as necessidades que enfrenta com a família. No início da série é apaixonada por Rui, depois acaba se envolvendo com Tsukasa.



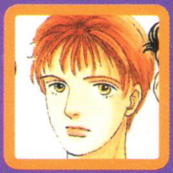
DOUMYOUJI TSUKASA

Ele é tudo que Tsukushi mais odeia: esnobe, rico, egoísta, mimado e violento. Fora isso, o chefe dos F4 é o herdeiro de uma grande corporação de empresas. Com 17 anos (*um dos pontos altos do mangá e do animê é seu aniversário de 18*), parece fazer tudo o que quer, mas sua vida foi meticulosamente planejada e seu romance com Tsukushi lhe trará uma série de problemas com a mãe. Tem uma inazuke (noiva prometida) chamada Ookawahara Shigeru, que é muito rica e bonita, mas insegura da sua posição.



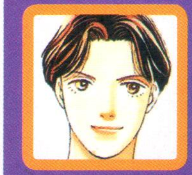
Cada beijo dessees dois é uma batalha

HANAZAWA RUI



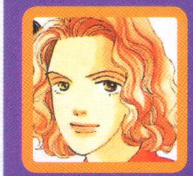
É o melhor amigo de Tsukasa e, talvez, o melhor amigo que alguém possa desejar. É um rapaz tímido e sensível. Sua natureza introvertida passa a idéia de maturidade, mas, na verdade, é inseguro e tem dificuldade em expressar seus sentimentos. No início, protege Tsukushi das insanidades de Tsukasa, mas seu coração bate por outra pessoa, Toudou Shizuka. Esta paixão faz com que o pobre Rui cometa alguns atos impensados. No geral, precisa aprender a sorrir e mostrar interesse pela vida. Tsukushi irá ajudá-lo.

NISHIKADO SOUJIROU



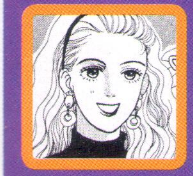
É o playboy dos F4, sempre paquerando todas as garotas, mas parece que nunca conseguirá se apaixonar de verdade por ninguém. Debocha do amigo e de Tsukushi porque os dois são virgens e vai se envolver com a amiga dela, Yuki. Nas brigas, sempre fica do lado de Doumyoji. Como o foco geralmente está em Tsukushi - Doumyoji - Rui, Soujiro fica um pouco de lado, mas sua história pessoal esteve em foco por uns dois volumes do mangá.

MIMASAKA AKIRA



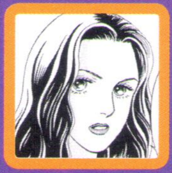
É o companheiro de farra de Soujiro. Akira tem longos cabelos que no início da série são ondulados e depois se tornam lisos. Tem um ar de playboy, mas é extremamente prendado, sabe costurar e tudo mais. Sua família é um trauma para ele, sua mãe comporta-se como criança, já sua casa parece um jardim de infância com suas duas irmãs gêmeas pequenas; por isso, prefere mulheres mais velhas e maduras. Assim como Soujiro, tem um caráter conciliador dentro do grupo.

TOUDOU SHIZUKA



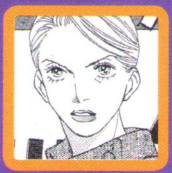
Um pouco mais velha que os F4, Shizuka é amada pelos quatro rapazes e até Doumyoji a respeita e admira. Vai se tornar amiga de Tsukushi e ajudar a moça. É muito próxima de Rui que confunde os cuidados de irmã mais velha da moça com amor. É rica, inteligente, foi miss e é modelo famosa. Vive entre a França e o Japão. Quando todos pensavam que sua vida estava traçada, ela vira a mesa e toma as rédeas do seu destino, coisa que nenhum dos F4 parece ter coragem de fazer. Uma das melhores personagens da série.

DOUMYOUJI TSUBAKI



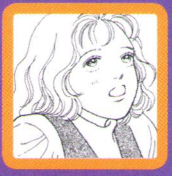
Irmã mais velha de Doumyoji e a única pessoa de quem ele tem medo, pois bate nele sempre que necessário. É sofisticada, inteligente, bonita. Seu casamento foi arranjado pela família e ela mora em Los Angeles, nos EUA. Adora Tsukushi e acha que ela é a mulher certa para dar um jeito em seu irmão. Sempre que aparece na série, as coisas ficam mais animadas.

DOUMYOUJI KAEDE



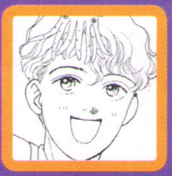
Se Hanadan tem uma vilã, ela é Kaede, mãe de Doumyoji. Mulher forte, bem sucedida, ela comanda com mão de ferro a empresa e a vida da família. Tem particular preocupação pelo futuro de Doumyoji, embora não demonstre nenhum tipo de afeto. Se o filho sai da linha, e isto inclui o romance com Tsukushi, Kaede não se importa em intervir usando de todos os meios possíveis. Para conseguir o que quer, persegue a família e os amigos de Tsukushi. Sua truculência atinge inclusive seu próprio filho. É a pior sogra que alguém pode desejar.

MATSUOKA YUKI

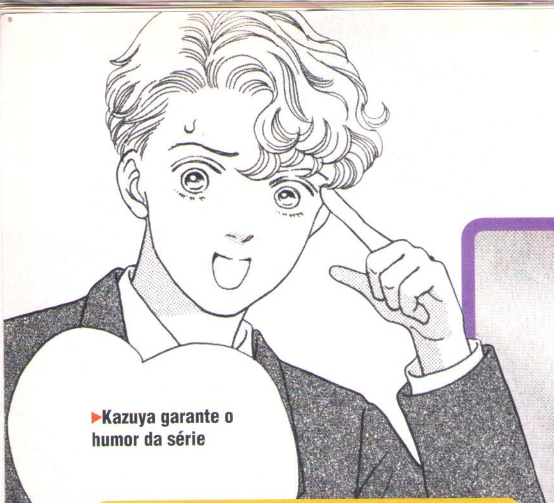


Melhor amiga de Tsukushi, elas se conhecem desde a infância, agora trabalham juntas em uma loja de conveniências. Yuki é muito gentil, bonita e esforçada. Yuki, sempre ouve os problemas de Tsukushi e lamenta que não possam freqüentar a mesma escola como antes. A moça acaba alvo das atenções de Soujiro.

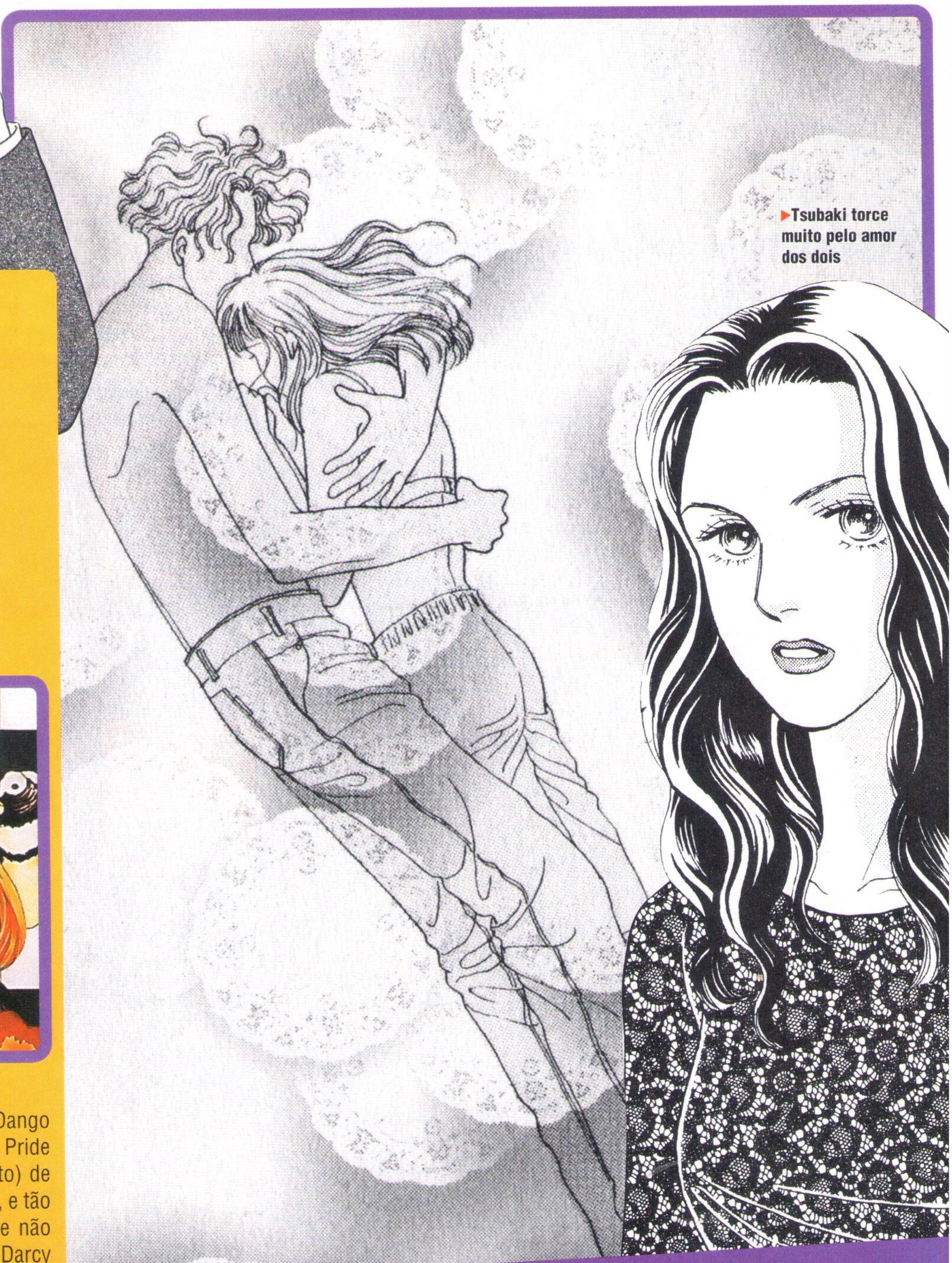
AOIKE KAZUYA



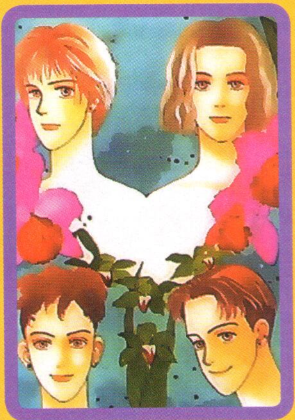
Outro amigo de infância de Tsukushi, era protegido por ela, pois era vítima de bullying. Kazuya agora é novo rico e nutre um amor quase servil por Tsukushi. Responsável por bons momentos cômicos, acha que está no mesmo nível de riqueza que Doumyouji, quando na verdade as coisas não são bem assim, e não está nem aí quando o outro tenta humilhá-lo.

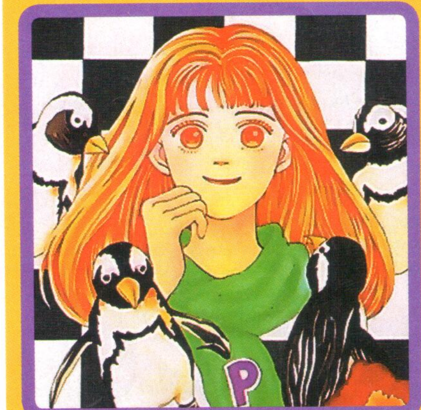


Kazuya garante o humor da série



Tsubaki torce muito pelo amor dos dois





Curiosidades

1 Há quem acredite que Hana Yori Dango possa ter sido inspirado no livro Pride and Prejudice (Orgulho e Preconceito) de Jane Austen. Este livro é tão famoso, e tão lido em todo mundo e filmado, que não seria de espantar. Se bem que de Mr. Darcy nosso Doumyouji só teria o orgulho, já Tsukushi é bem parecida com Elizabeth.

2 O título da série Hana Yori Dango significa literalmente "Garotos antes das Flores" e é um jogo de palavras com o ditado japonês "Comida antes das flores". A idéia é que você tem que preferir aquilo que é essencial e deixar os luxos para depois. Sem seus garotos, os F4, nossa Tsukushi não conseguiria viver.

3 Vic Zhou que fez Hua Ze Lei (Rui) de Meteor Garden, estrelou a série Mars, baseada em outro shoujo mangá de sucesso, interpretando o protagonista Rei.

QUE MAIS TENHO A DIZER?

Poderia falar muito mais sobre Hana Yori Dango, mas esta matéria não se propõe a fechar tudo, o que seria impossível. Espero que o pessoal que escreve sobre dorama possa fazer uma matéria detalhada sobre as duas temporadas (*já fizeram um preview em uma edição passada*). Também é possível fazer matérias específicas sobre o animê e o mangá. Então, por enquanto é só! NT

VISITE:

Hana Yori Dango Brasil: http://hydbrasil.cjb.net/ (*um dos melhores sites sobre a série na net e totalmente em português*). **Sites Oficiais do Mangá:** http://margaret.shueisha.co.jp/hanayoridango/index.html e http://annex.s-manga.net/hanadan. **Site Oficial do dorama:** http://www.tbs.co.jp/hanayoridango (1ª temporada) e http://www.tbs.co.jp/hanayoridango (2ª temporada) e o **Site Oficial do Anime:** http://www.toei-anim.co.jp/tv/hanadan

12ª FEST COMIX

DE 29/06 A 01/07

COLÉGIO SÃO LUIS

AO LADO DA AV. PAULISTA

HORÁRIOS: 29 E 30/06 DAS 10H ÀS 20H
01/07 DAS 10H ÀS 18H

NÃO PERCA!
SUPER PROMOÇÃO DE **QUADRINHOS**

+ DE 200.000

REVISTAS EM OFERTA!

MANGÁ • ROCK • DVD • TOYS • GAMES • TATTOO

Descontos de
20% a 60%

Superpromoções
Revistas a partir de **R$ 1,00**

Lançamentos
As mais recentes novidades com preço muito especial!

Só falta você nesta fabulosa festa dos quadrinhos!
OFERTA
3,00

REDE SHOP · Maestro · Diners Club International · MasterCard · VISA · VISA Electron

INGRESSO
R$ 5,00
MEIA ENTRADA
INTEIRA: R$10,00

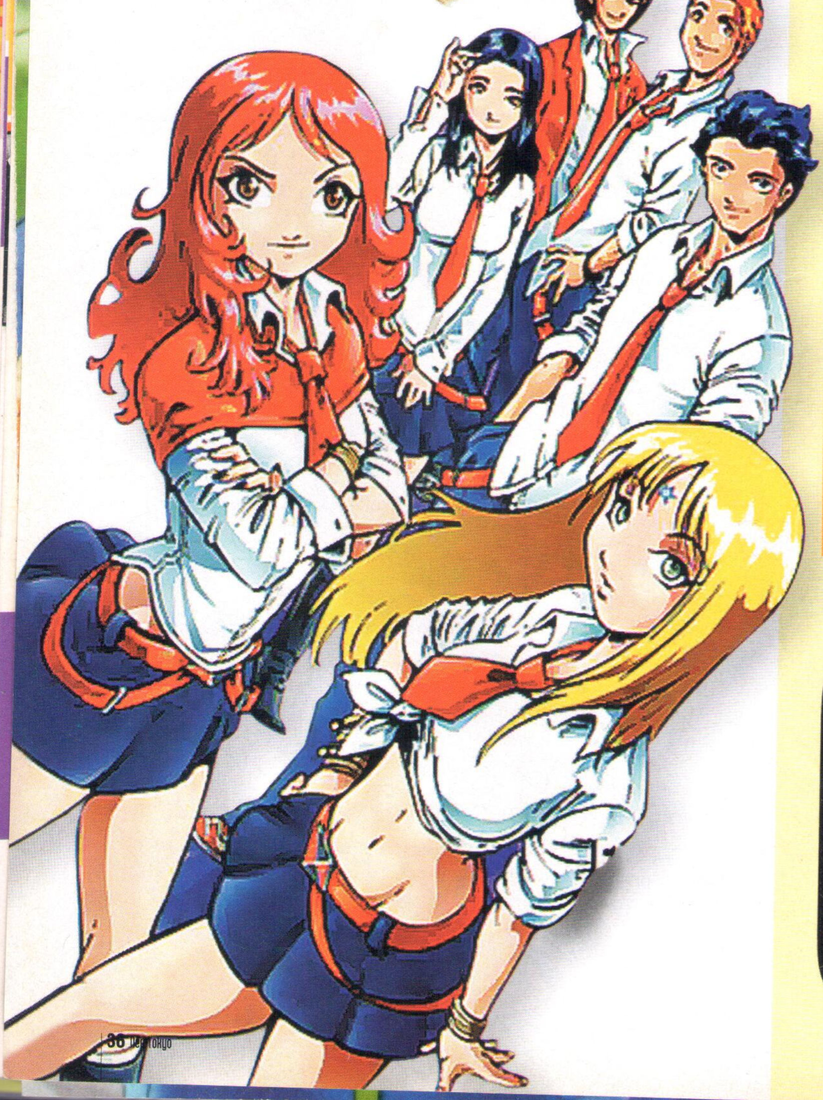
EVENTOS PARALELOS
ATRAÇÕES IMPERDÍVEIS!

REALIZAÇÃO
COMIX

PATROCÍNIO
PANINI COMICS

APOIO
Anime PRO · CONRAD EDITORA · escala · JBC · new POP · OPERA GRAPHICA EDITORA · PiXel

NOVO LOCAL!
CENTRO DE EVENTOS **COLÉGIO SÃO LUIS**
RUA LUIS COELHO, 323 ■ METRÔ CONSOLAÇÃO
MAIS INFORMAÇÕES: (11) 3951-5029/3951-5037
E-MAIL: COMIX@COMIX.COM.BR SITE: COMIX.COM.BR/FEST



Veja o FILME, compre o DISCO, leia o GIBI

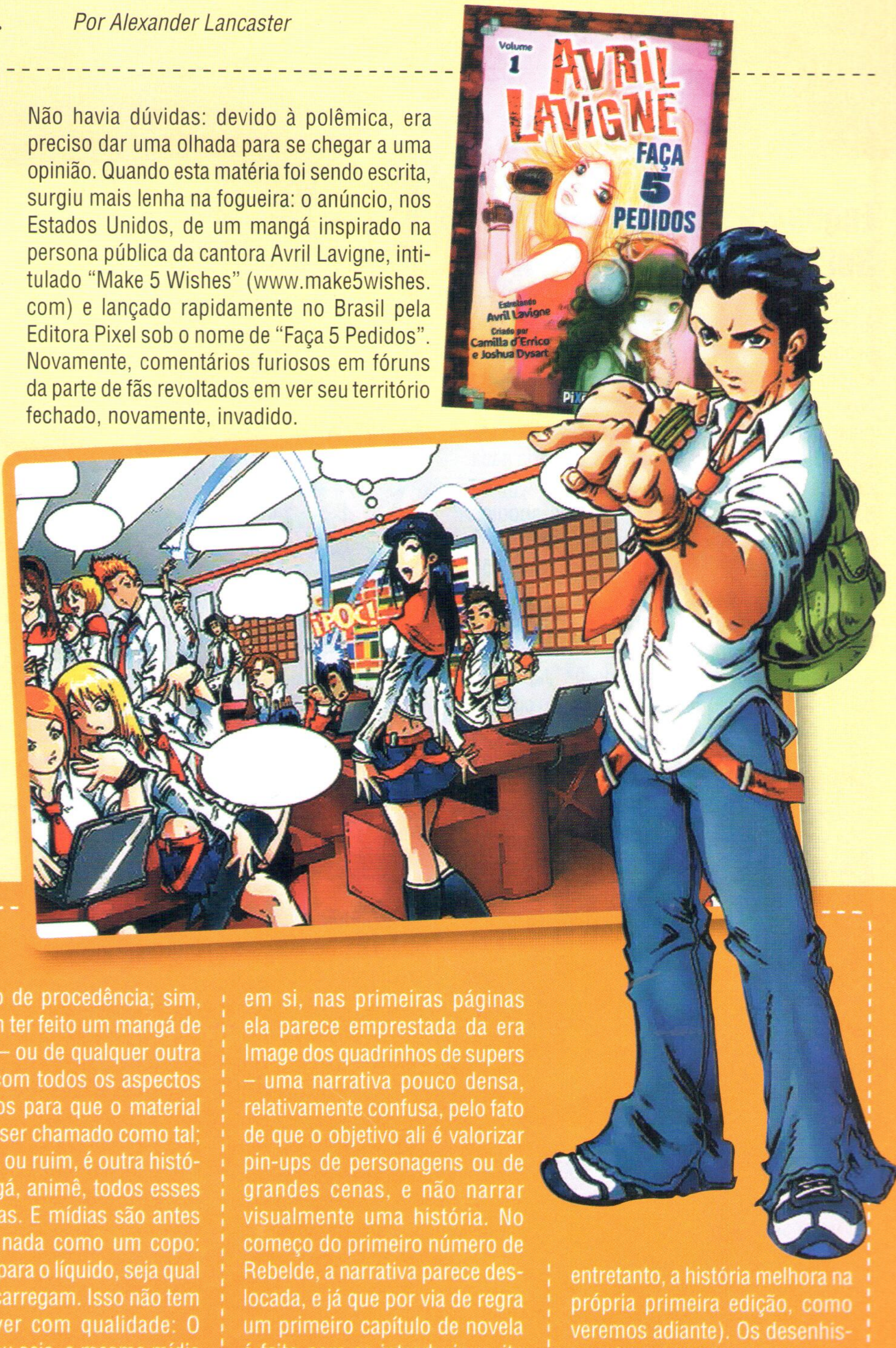
Pois a vocação do mangá é ser uma mídia popular, entre tantas outras mídias populares... Nos últimos meses, os fóruns de internet têm sido invadidos por uma dessas "polêmicas-por-nada" que costumam surgir em território virtual. O motivo disso? O anúncio do mangá mexicano baseado na telenovela... Rebelde.

Por Alexander Lancaster

Isso mesmo. Rebelde. Para quem não conhece, é a história de um bando de adolescentes deslocados em uma escola para ricos, dominada por uma elite de metidos à besta. Logo, eles acabam se confrontando com quem apita no terreiro e formam um grupelho musical. Não há muito o que dizer sobre isso: é uma telenovela adolescente que se tornou um fenômeno comercial na América Latina – e embora não sejamos descendentes de espanhóis, temos, sim, uma herança latina que nos custa digerir por conta de inúmeros motivos culturais. Rebelde foi um sucesso aqui também, e caiu como uma luva no gosto popular. Admitir isso não é considerar o produto uma obra de arte. É meramente enxergar o óbvio. Está ao nosso redor, nas revistas-pôster à venda em nossas bancas; nas bonecas vendidas em lojas de brinquedos; nos discos, cadernos e lancheiras.

A reação nos fóruns mexicanos de animê foi barulhenta: Os fãs locais, tão ferozes quanto os daqui, se sentiam ofendidos em ver isso publicado ao invés de algum mangá escolar equivalente – e pior, publicado como mangá. Esse tipo de reação se espalhou por todos os lugares que tinham, em comum, a exibição de Rebelde e... entre os autodenominados otakus.

Não havia dúvidas: devido à polêmica, era preciso dar uma olhada para se chegar a uma opinião. Quando esta matéria foi sendo escrita, surgiu mais lenha na fogueira: o anúncio, nos Estados Unidos, de um mangá inspirado na persona pública da cantora Avril Lavigne, intitulado "Make 5 Wishes" (www.make5wishes.com) e lançado rapidamente no Brasil pela Editora Pixel sob o nome de "Faça 5 Pedidos". Novamente, comentários furiosos em fóruns da parte de fãs revoltados em ver seu território fechado, novamente, invadido.



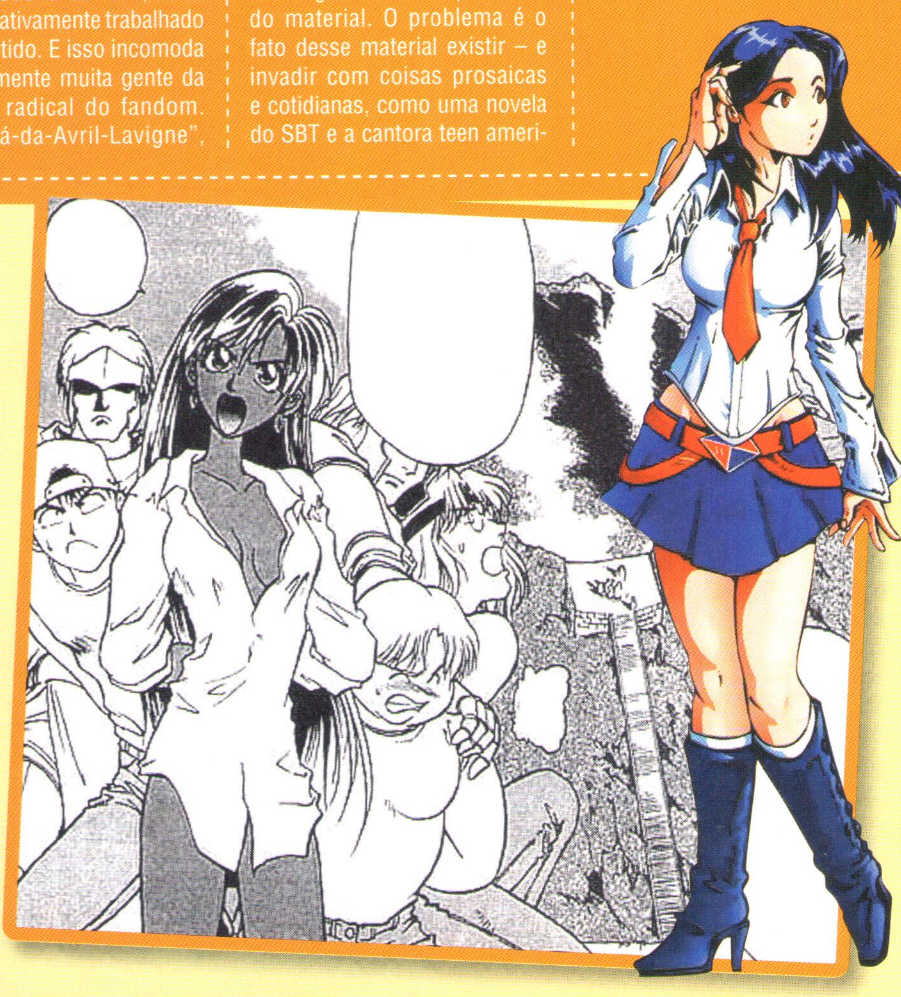
Muito Barulho por Nada

E quanto aos materiais em si? Bom, "Faça 5 Pedidos" é menos uma história sobre Avril Lavigne do que sobre a influência que as pessoas famosas têm na vida daqueles que as acompanham. Segue na verdade o caso de uma menina anti-social que não tem interesse pelo mundo ao redor e que tem como amiga uma Avril imaginária. É um material melancólico, que envereda pela fantasia sombria, e é menos fútil do que o nome de Avril pode fazer parecer.

Já Rebelde não é exatamente um mangá – uma vez que mangá é estética narrativa, e não sinônimo de procedência; sim, poderiam ter feito um mangá de Rebelde – ou de qualquer outra coisa – com todos os aspectos envolvidos para que o material pudesse ser chamado como tal; se é bom ou ruim, é outra história. Mangá, animê, todos esses são mídias. E mídias são antes de mais nada como um copo: veículos para o líquido, seja qual for, que carregam. Isso não tem nada a ver com qualidade: O mangá, ou seja, a mesma mídia que nos trouxe Adolf e Nausicãa, nos trouxe, também, Fushigi Yuugi e Bobobobo bo Bobo. Quanto a narrativa de Rebelde em si, nas primeiras páginas ela parece emprestada da era Image dos quadrinhos de supers – uma narrativa pouco densa, relativamente confusa, pelo fato de que o objetivo ali é valorizar pin-ups de personagens ou de grandes cenas, e não narrar visualmente uma história. No começo do primeiro número de Rebelde, a narrativa parece deslocada, e já que por via de regra um primeiro capítulo de novela é feito para se introduzir muita gente (o material é fiel à fonte), ele se torna denso demais em alguns trechos e visualmente um tanto embolado (nesse aspecto, entretanto, a história melhora na própria primeira edição, como veremos adiante). Os desenhistas têm sérias irregularidades, mas são competentes no que se propõem de modo geral – e isso se pode falar de muito mangaká iniciante no Japão.

O que conta, para os nossos fins, é que ao longo da história os autores acabam adotando uma divisão de quadros mais parecida com a dos mangás – basta comparar as primeiras páginas do primeiro capítulo com a segunda metade do mesmo; mas se ele parece mais com um mangá formalmente, isso não quer dizer que cumpra os pré-requisitos que definem, normativamente, um mangá – ou repetindo, ele não é, mas poderia ser um, caso fosse narrativamente trabalhado nesse sentido. E isso incomoda profundamente muita gente da ala mais radical do fandom. O “mangá-da-Avril-Lavigne”, com roteiro de Joshua Dysart e arte de Camilla D'Errico, cai na mesma categoria.

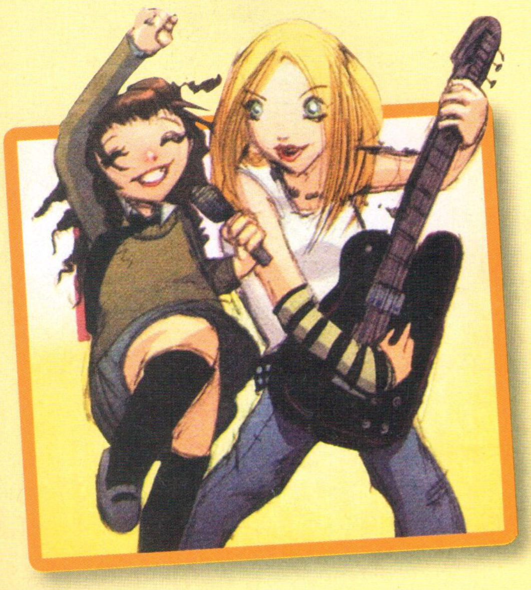
O problema para o fã de animês e mangás não é a qualidade do material. O problema é o fato desse material existir – e invadir com coisas prosaicas e cotidianas, como uma novela do SBT e a cantora teen americana da vez passada, o mundo pretensamente japonês dos animês e dos mangás. Como se os próprios japoneses não fizessem a mesma coisa.



Enquanto isso, na Terra do Sol Nascente...

No já relativamente distante ano de 1984, foi exibido uma série animada chamada Oshin, produzido pela Sanrio. A história do animê enfocava a dura infância de uma empresária bem sucedida, que passou por poucas e boas pela vida – mas através do trabalho duro, se tornou um exemplo de sucesso. Não seria nada demais, e se olharmos bem, esse animê guarda afinidades temáticas com certos shoujos chorosíssimos dos anos setenta, com menina sofredora que um dia encontrará a redenção por tudo o que passou.

O detalhe é que na verdade, “Oshin” é a adaptação de uma novela de TV homônima e extremamente bem-sucedida no Japão no seu tempo – na verdade, talvez o mais comercialmente bem-sucedido dorama (como eles chamam suas novelas) já feito, tendo sido exibido entre Abril de 1983 a Março de 1984 e exportado para 59 países. Se o animê se focava apenas na infância da personagem principal, a novela em si a acompanhou desde a era Meiji até o começo dos anos oitenta, onde ela passou (em longos 297 episódios) por todos os períodos de dureza que o país sofreu até colher as benesses econômicas do começo daquela década.



Não deveria haver nenhuma surpresa quanto a isso. Animês e mangás são mídias de massa no Japão. Podemos dizer que sim, eles cumprem a mesma função social das novelas aqui e na América Latina em geral. Grandes sucessos do cinema comercial como “Guerra nas Estrelas, Episódio 1 – a Ameaça Fantasma” e o recente “King Kong” de Peter Jackson, ganharam versões em mangá. Isso em um país, não custa lembrar, onde a pirâmide editorial foi invertida e os mangás fazem mais sucesso do que o próprio cinema.

Personalidades também não estão fora da regra: Ai Ijima poderia ser considerada uma espécie de cruza entre Traci Lords e, digamos... Bruna Surfistinha. Aí, no caso, foi uma atriz pornô que, assim como Lords, conseguiu sair do meio para se tornar uma atriz mainstream; e de quebra, escreveu um livro sobre sua vida que vendeu mais de um milhão de exemplares. Em 2002, esse livro daria origem ao filme Platonic Sex, que chegaria a impulsionar a carreira de alguns dos atores que dele participaram. Obviamente, Ai migrou para os mangás para divulgar ainda mais a própria imagem, e criou a série “Time Traveler Ai”, onde ela mesma, no seu papel de atriz famosa, é pega ao lado de sua equipe de filmagem em algum tipo de lapso temporal e é jogada de um lado para outro, no estilo do velho seriado “Túnel do Tempo”. Tenho cá minhas dúvidas se ela realmente foi a escritora do material, apesar dos créditos; mas o fato é que “Time Traveler Ai” (que já foi publicado nos Estados Unidos) não é uma história pornográfica ou algo assim; é uma mera comédia maliciosa onde a heroína é deixada em situações constrangedoras, com pouquíssima roupa, no meio de aventuras absurdas.

vro
hão
aria
ia a
que
para
pria
Ai",
osa,
em
a de
iado
vidas
erial,
Time
ados
a ou
ciosa
cons-
meio

> "Para que ninguém pense que só artistas obscuros são convocados para esse tipo de trabalho, não custa lembrar que a conhecida mangaka Kayono desenhou um mangá biográfico da artista Ayumi Hamasaki."

Esse tipo de procedimento comercial não é nada de incomum; não pensem que eles são os únicos. Para que ninguém pense que só artistas obscuros são convocados para esse tipo de trabalho, não custa lembrar que a conhecida mangaka Kayono – especializada em mangás picantes e com um traço de altíssimo nível de execução e acabamento, desenhou um mangá biográfico da artista Ayumi Hamasaki (visto no número 16 da Neo Tokyo).

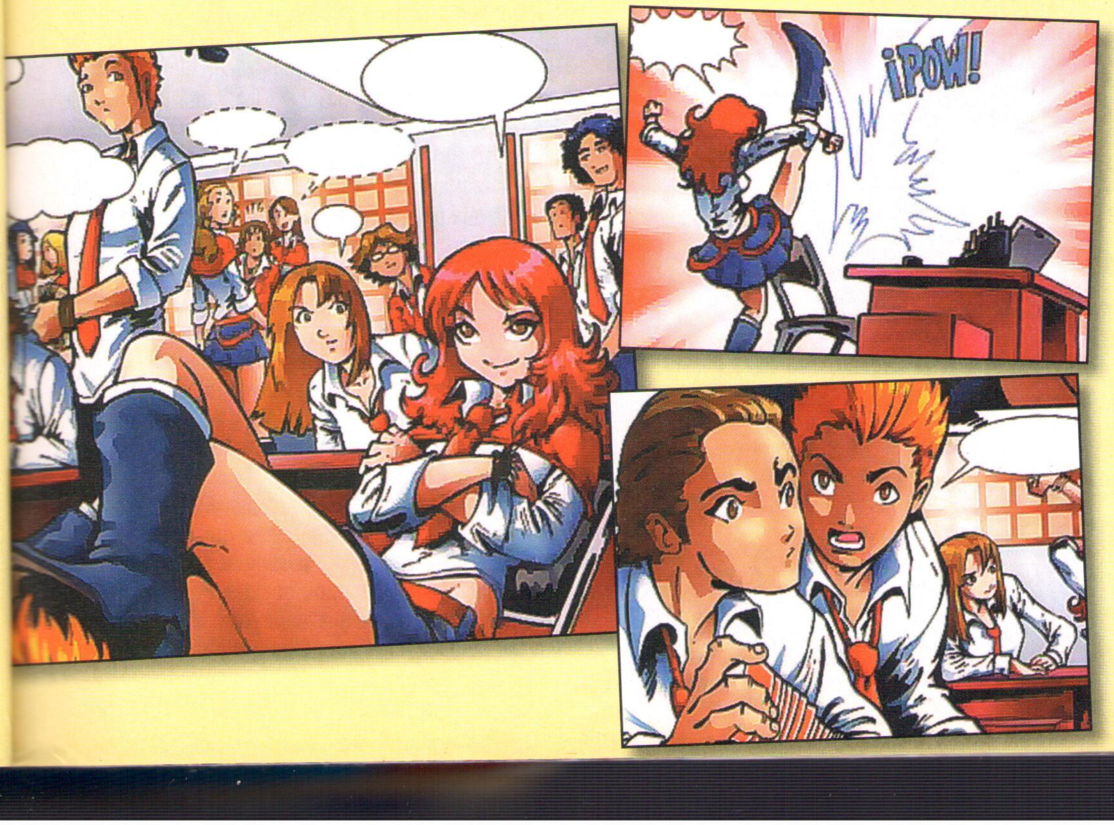
Produto Popular

O detalhe é que essa intercambialidade entre mídias que se divulgam mutuamente não deveria mais ser motivo de espanto para ninguém. Parte do que torna os mangás o que são é justamente o fato deles possuírem uma grande difusão, com tiragens altas e preços populares – e de testar em primeira mão conceitos de sucesso que podem fazer mais dinheiro em outras mídias. Sejamos honestos: mangá é uma fábrica de dinheiro, assim como nossas novelas o são. O custo de produção é alto, mas o retorno é maior, e quanto mais leitores/audiência a antologia/novela tiver, mais os interesses em anúncios e produtos aumentam.

No Japão, os mangás não são adaptados apenas para animês; também viram longas com atores, novelas de televisão e sabe-se lá mais o quê. Conta para isso o fato que mais vai doer para muita gente: no Japão, mangá é produto para o povão. Isso significa que o equivalente japonês da "Dona Maria" lê mangá, ou pelo menos o leu bastante na vida antes de ter que se matar cuidando da casa e dos filhos; que o "Seu João", que toca um boteco, pode ser visto lendo um daqueles gekigá (mangás adultos de traços realistas) de policiais e Yakuzas atrás do balcão antes que o cliente apareça.

Países diferentes têm culturas diferentes, e muitas vezes o produto que é "defendido" a sete chaves por fãs que querem preservar um inacreditável senso de "autenticidade" neste país, na verdade foi concebido como produto de massa, da mesma forma que um Malhação. Sem comparativos de valor aqui. Os doramas (novelas japonesas) que no Brasil ganham status de cult entre um público reduzido que baixa torrents pela internet, no Japão foram feitos para um público que cobre desde a donas de casa a profissionais liberais que chegam ao seu lar cansados do trabalho. Ou seja, não há grandes diferenças entre eles e nossas novelas, excetuando o fato de que os doramas parecem ser bem menos extensos nos dias de hoje.

Outra diferença é que o mangá é a mídia popular por excelência no Japão, mais poderosa do que o cinema, do que as novelas, até mesmo do que os animês (que vivem com o mangá uma relação de interdependência). E por isso mesmo os doramas, ao buscarem sucessos testados e comprovados, têm partido para os mangás de sucesso.



Dos Quadrinhos para as Novelas

Para esclarecer alguns pontos antes de seguirmos em frente, todo dorama é produzido por agências. Ao contrário do Brasil, onde os atores têm que fazer testes constantes para serem aprovados, no Japão o que existe é concorrência e as agências oferecem o seu catálogo de atores e cantores para doramas. Essas agências têm um cast de artistas em potencial que atuam como modelos, atores, cantores, o que for. No seu início de carreira, dos treze aos dezoito anos, o candidato a artista faz papéis secundários, se torna dançarino de palco nos shows de outras bandas – e isso dura até fazer vinte anos, quando a agência arruma uma estrutura para que se formem duplas ou grupos comerciais que estouram... até que outrem lhe tome a vez.

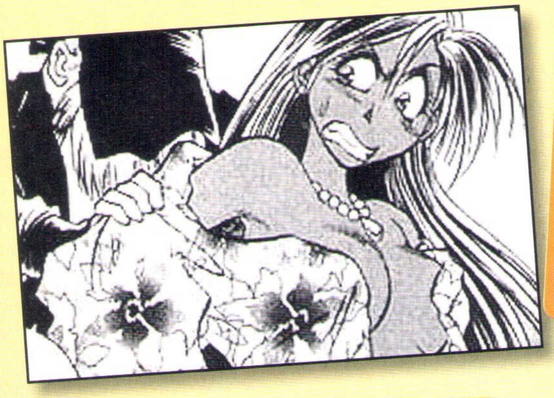
Com isso, é importante para uma agência ter sucessos que empurrem a carreira de seus atores – e portanto, é altamente conveniente já lidar com um produto comercialmente testado e aprovado, com uma base de fãs gigantesca, e é isso que os mangás fornecem nesse contexto. Não que sempre funcione: Sapuri, o grande fracasso dos doramas em 2006, é baseado num bem-sucedido mangá já publicado inclusive na Inglaterra e na França. Itoh Misaki (da agência Ken-On), vista no episódio especial do dorama Densha Otoko, estava quase chegando ao topo das atrizes mais bem pagas do meio, mas Sapuri representou um retrocesso na sua carreira. O seu cachê, à ocasião, baixou. Agora, a próxima grande aposta no terreno dos doramas será Maison Ikkoku (onde Misaki fará o principal papel feminino), baseado na obra da sempre popular Rumiko Takahashi.

Não se investe em um material com a grife da autora à toa, ainda mais se levando em conta esse sistema, muito próximo ao Star System dos anos de ouro de Hollywood (que desmoronou nos anos sessenta), onde a imagem de um artista tem credibilidade e adiciona ao potencial comercial de um produto. Alguma dúvida de que enquanto a série estiver no ar, os volumes de Maison Ikkoku irão vender mais do que o costume?

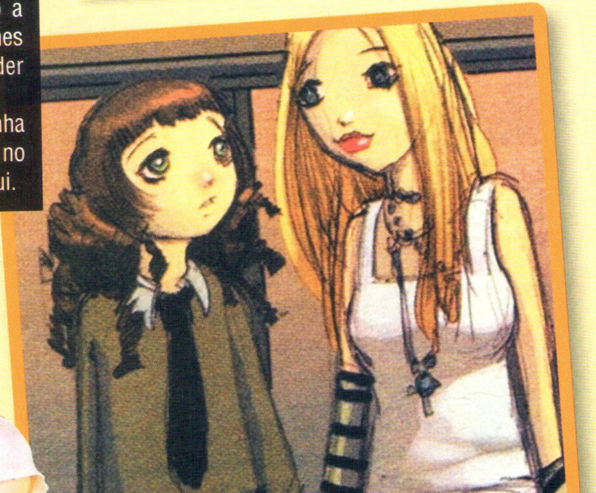
Já no Brasil, há vergonha em ser popular. Pelo menos no meio que nos interessa aqui.

Dores do Parto

O fato é que no Japão, quadrinhos são um grande mídia de massa e as novelas procuram esses materiais por saberem que nele terão facilidade de adaptação e venda. Ninguém diz que é uma heresia que seu mangá favorito vire uma novela que irá ser assistida por donas de casa. Os fãs irão assistir, os não-fãs encontrarão um motivo para dar uma olhada no mangá, caso gostem do que vejam, os atores terão seus nomes impulsionados caso o programa dê certo, as agências terão apostado em um produto seguro... nada de errado. São estas as regras de um jogo que tende a funcionar num país onde marketing vale ouro quando bem usado. Simples assim.



Na América Latina, e isto inclui, sim, o Brasil, a grande mídia de massa é a telenovela. Os quadrinhos, em contrapartida, sempre sofreram com a perseguição feita à mídia em si, graças ao fato de que importamos tudo de ruim que vem dos Estados Unidos, inclusive sua mentalidade retrógrada de que quadrinho é coisa para criança. Não deixa de ser curioso, porque de modo geral temos um gosto para o melodrama. Desenhos animados japoneses antigos deixaram marcas profundas na memória afetiva de gerações por conta justamente de seus aspectos mais trágicos e melodramáticos. Quem estiver na faixa dos trinta vai lembrar da triste história do panda e do filhote de tigre de Don Drácula ou dos dramas e lealdades de Patrulha Estelar. As coisas poderiam ter sido diferentes, entre nós. Mas não foi isso o que aconteceu.



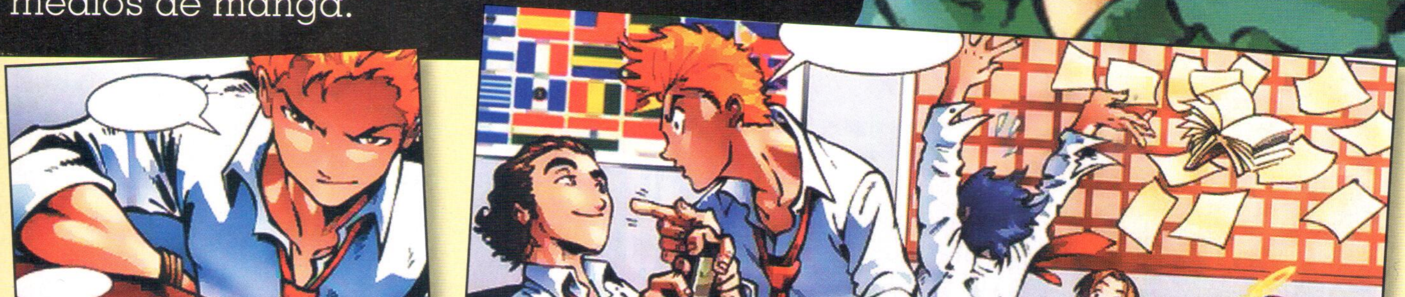
Por conta disso, não parece antinatural o fato de uma novela para adolescentes acabar gerando mangás (ou não) a partir do seu sucesso. São dores do parto da expansão dos quadrinhos como linguagem narrativa ao redor do mundo. Suas práticas comerciais também já começaram a surgir à medida que empresários perceberam a verdadeira oportunidade que têm em mãos. Os Estados Unidos já estão percebendo, e não custa lembrar do exemplo inicial de Courtney Love com seu Princess Ai, lançado por aqui pela Conrad. Mas existe uma diferença em termos de grandeza comercial entre Love e Avril Lavigne. E claro, o antigo fã de animê e mangá vai perceber que o seu mundo particular não é mais tão particular assim. E talvez isso torne iniciativas como Rebelde e Faça 5 Pedidos, independentemente da qualidade (ou não) que possam ter, tão ameaçadoras para algumas pessoas.

Luta de Classes

Há uma profunda separação entre os fandoms de quadrinhos por aqui, isolados dos gostos populares, e as próprias classes populares, que de um modo geral, não lêem mais quadrinhos. Não deixa de ser irônico que as coisas já tenham sido diferentes. Em 1975, "Gabriela", de Jorge Amado, foi adaptada como gibi pela editora Ebal a partir do sucesso da novela do mesmo ano, e não foi a única. Mas são tempos idos. Hoje, de modo geral, o grande público não lê quadrinhos – e o fã hardcore prefere muitas vezes ver o seu material favorito permanecer nas mãos de um grupo reduzido, onde ele possa exercer controle. Nada é mais apavorante para esses núcleos do que imaginar pessoas comuns, "não-otakus", falando abertamente sobre as séries que estavam antes nas mãos de poucos "escolhidos".

Em outra edição anterior da Neo Tokyo, uma rápida comparação com "Malhação" foi feita a respeito de um shoujo (mangá para meninas) em especial. A comparação era pertinente, queiram ou não: se trata de um material de ambientação escolar, com elencos e situações ligados a um cenário como este, com elenco adolescente, voltado a um público consumidor dentro de uma determinada faixa etária, e com elementos, sim, comuns a ambos.

> "...Os fãs hardcore foram marginalizados pelo surgimento de um núcleo de leitores médios de mangá."



Fãs ficaram furiosos em comunidades no orkut e isso gerou azedas discussões. Sugeriu-se inclusive que a verdadeira intenção do autor da comparação seria diminuir a série em questão ao compará-la com um produto raso. E ninguém se tocou do óbvio: ambas são produtos de massa, com o mesmo recorte básico de público e premissas similares de cenário. A similaridade poderia ser usada para levar um público que assiste televisão aos quadrinhos, por afinidade. Mas essa reação só leva a um caminho: a uma postura radical dos fãs, que não admitem invasão do popular ao seu território de culto. O problema é crônico e só se resolve com a expansão do mercado para fora dos nichos de sempre. Na Neo Tokyo nº 07, Toren Smith, ex-cabeça do Studio Proteus, que por anos a fio traduziu e adaptou mangás para publicação nos Estados Unidos, declarou que "os fãs hardcore, foram, em suma, atingidos pelo seu próprio disparo. O mercado de mangás se expandiu de forma explosiva. Isso quer dizer que muitos novos leitores entraram no mercado, leitores que não são otakus, são apenas... leitores. Eles não são fanáticos, não assombram os fóruns e as listas de discussão, e agora são o coração do mercado. Em suma, os fãs hardcore foram marginalizados pelo surgimento de um núcleo de leitores médios de mangá." Isso não aconteceu aqui... ainda.

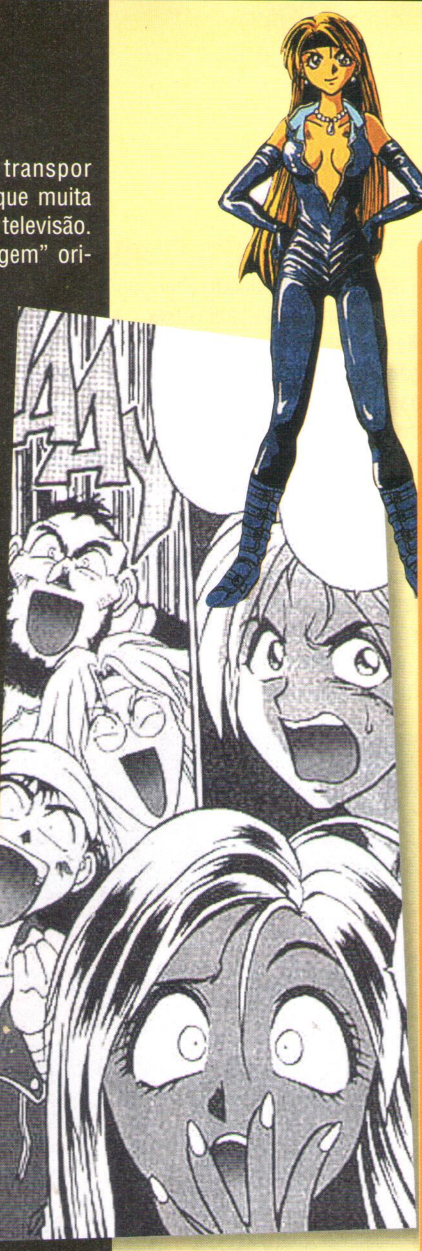
Mas seria bom que essa massa de leitores médios surgisse em nosso país, também. Recentemente, um executivo de rede de televisão por aqui, disse, em entrevista para o website Observatório da Imprensa, que "não tem a mínima vergonha de ser popular. TV aberta deve ser popular. Sem audiência, a TV quebra". E isso vale para o mangá, também.

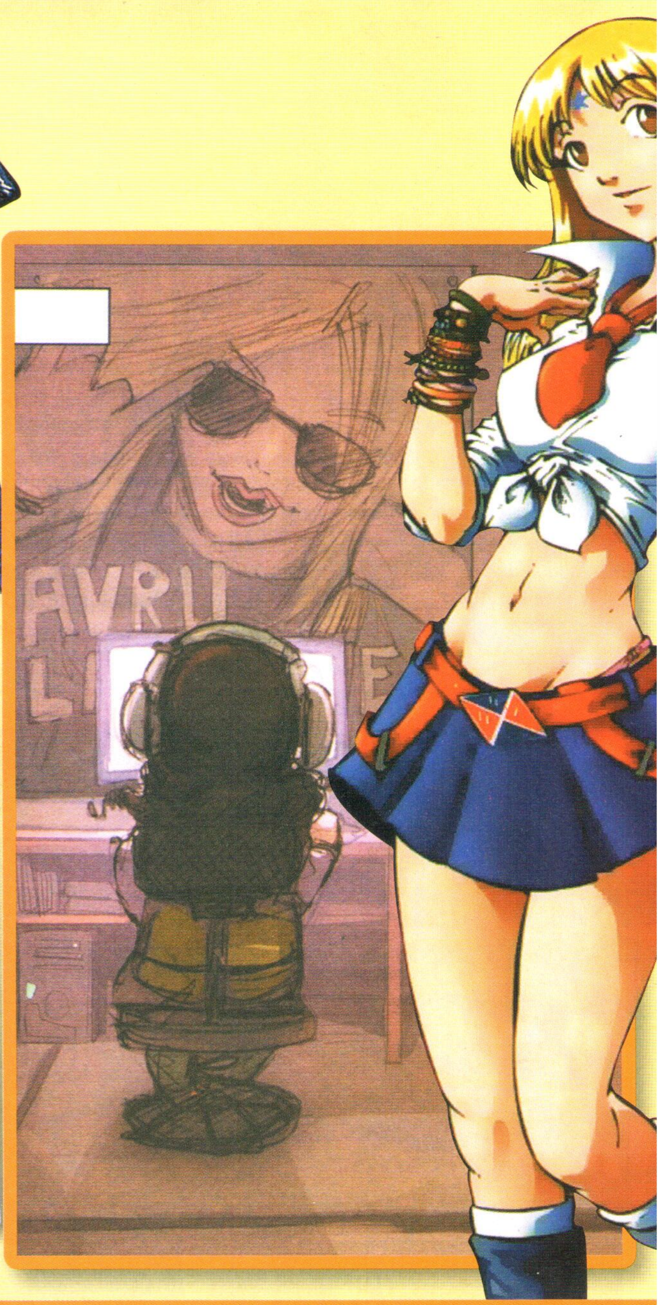
Só para fechar...

É possível se pensar em transpor as mídias sem cair no kitsch que muita gente associa à nossa própria televisão. Sinceramente, o "Irmãos Coragem" original, escrito por Janete Clair e exibido pela Globo no começo dos anos setenta, teria dado um grande mangá, caso bem desenhado e adaptado. E para falar a verdade, eu o compraria com prazer se fosse esse o caso. Resta a nós que algum dia se removam as viseiras de nossos olhos e que encaremos o que há ao nosso redor como uma fonte potencial de público, em um terreno onde nada mais é isolado.

Make 5 Wishes é um drama psicológico que pega carona no nome de Avril Lavigne para ganhar visibilidade entre os leitores, e isso não é crime; Rebelde é tão kitsch e canastrão que ganha o seu leitor justamente por assumir abertamente isso – leia-se, é honesto. Oportunista, mas honesto. E o que chamamos de oportunismo muitas vezes é na verdade um golpe de sorte que abriu o caminho para todo um mercado. E isso não é crime. É parte do negócio.

Se Ayumi Hamasaki pode ser oportunista, Avril pode também.





Entrevista exclusiva com Camilla d'Errico, autora de "Faça 5 Pedidos"

Muitos fãs de mangá não gostaram de saber da existência da produção de um mangá inspirado na figura de Avril Lavigne, que vendeu milhões de CDs pelo mundo todo. As declarações públicas dos autores tentam diluir um pouco o caráter comercial do produto. O roteirista, Joshua Dysart, declarou em blogs na Internet que o quadrinho em si é classificado como uma fantasia/tragédia para adolescentes mais velhos, entre 15 e 17 anos. Entretanto, esse aspecto não pode ser negado: O mesmo Dysart acabou por comentar que, "(...)embora ele esteja sendo publicado nos Estados Unidos, foi escrito especificamente para os mercados japonês e coreano (onde Avril comanda um massivo exército de fãs) e será parte de um empurrão considerável para a produção de quadrinhos para o mercado de download nessa região."

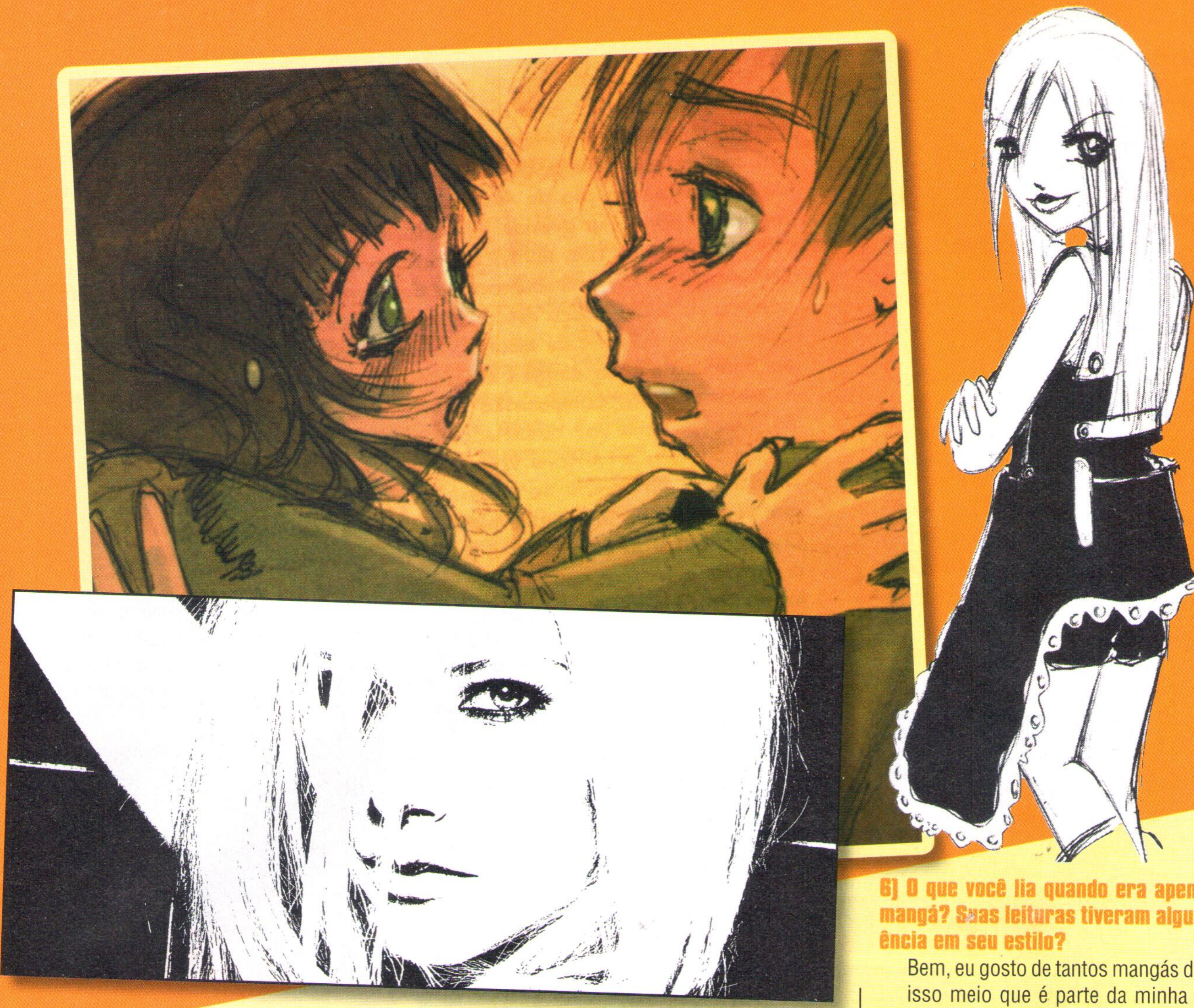
Nesse contexto, esse material terá uma enorme importância comercial caso bem-sucedido – e a Neo Tokyo não poderia deixar de ignorar isso. Assim, contatamos a desenhista oficial do projeto, Camilla D'Errico, que alegremente se dispôs a responder nossas perguntas. Assim, sem mais delongas, deixemos a palavra com a mestra. d'Errico.

1] Seu nome completo, por favor:

Camilla d'Errico

2] Certo. Você está envolvida no projeto "Faça 5 Pedidos". Pode falar sobre a história e seus personagens para nossos leitores?

É claro! A história gira em torno de uma menina muito introvertida, Hana. Ela é um personagem muito trágico, o tipo de garota com quem ninguém fala apenas porque não conseguem entendê-la. Sua única amiga é uma Avril Lavigne imaginária, a Avril que aparece a Hana quando ela precisa de alguém para falar ou pra brincar, sua melhor – e única – amiga. Nós tentamos desenvolver uma história que trabalhasse com a "imagem" de Avril e não necessariamente a própria Avril. Eu penso que interpretar um indivíduo de verdade, através de um fã, é a melhor maneira de ser verdadeiro à natureza de celebridade (da personagem). Então, a história segue uma seqüência de eventos trágicos que se desdobram por conta dos "desejos" de Hana. Nem tudo que desejamos é para o bem e às vezes o que queremos que aconteça não é o que vai acontecer, então, realmente tenha cuidado com o que você deseja – porque você pode não estar sendo você mesma naquele momento.



3] A propósito, como você foi envolvida nesse projeto?

Eu fui procurada pela House of Parlance Media para trabalhar neste projeto. Eu estive em contato com eles através de uma livraria local, a Sophia Books, e em uma convenção de quadrinhos na qual compareci. Eles disseram que tinham um projeto e que gostariam de trabalhar comigo, e as coisas partiram daí.

4] Em franquias como Jornada nas Estrelas, quando um novo artista assume os quadrinhos baseados na série, os artistas principais têm de dar permissão para que ele o retrate, e isso se repete quando há uma troca de artista. Avril Lavigne chegou a ver seus traços e aprová-los? Houve contato entre vocês duas?

Avril e eu jamais nos falamos, embora eu ache que seria muito legal encontrar com ela algum dia. Ela aprovou tudo, é claro. Foi realmente ótimo trabalhar com Avril porque ela deu à equipe criativa um bocado de liberdade e nunca nos impôs nada. A sua equipe estava aberta às nossas interpretações e criatividade, e freqüentemente me era dito que Avril estava muito entusiasmada com a história e a arte. Ela podia não estar lá ao meu lado, olhando por cima dos meus ombros, mas sua presença sobre nós sempre foi algo positivo.

5] Avril Lavigne é uma estrela internacionalmente conhecida, e isso traz uma grande responsabilidade. Há sentido em fazer um mangá sobre ela nos Estados Unidos, porque as meninas lêem mangás, não comic books – é um público diferente em comparação com o fã hardcore de mangá. Como é desenhar para o grande público? Sente alguma diferença entre este e seus trabalhos posteriores para o fandom de sempre [como seus trabalhos para a editora Antarctic Press]?

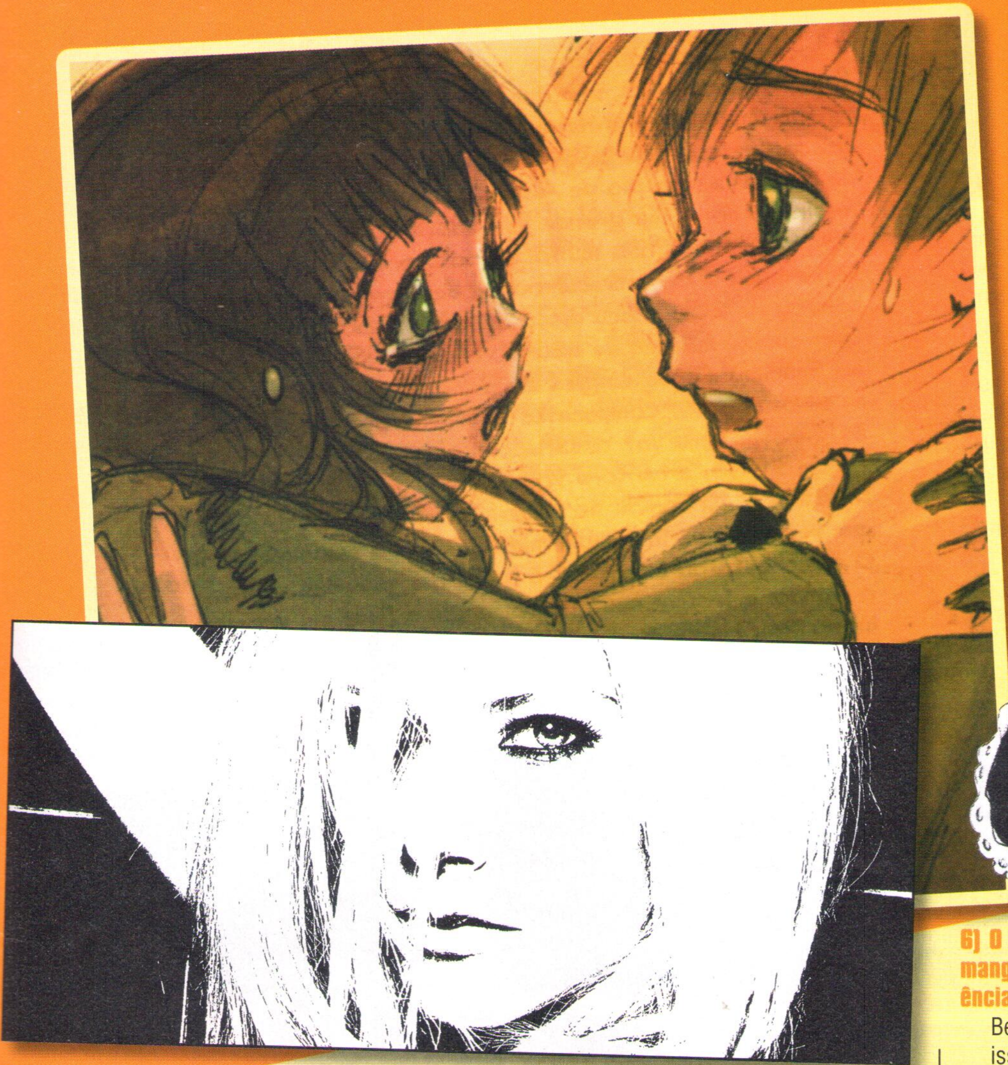
Sim, isso é algo que levamos em conta. Através de todo o processo, tivemos que compreender nosso público de leitores. As fãs de Avril não são Barbies ambulantes, e eu não acho que Avril seja uma também. Joshua (Joshua Dysart, roteirista do projeto) e eu procuramos criar uma historia que pudesse apelar a um certo tipo de pessoa, alguém com um perfil um pouco mais sombrio (sic), e que pudesse apreciar esse material como indivíduo.

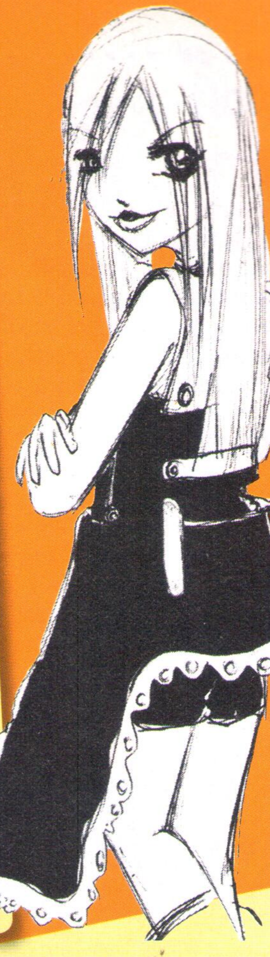
6] O que você lia quando era apenas fã de mangá? Suas leituras tiveram alguma influência em seu estilo?

Bem, eu gosto de tantos mangás diferentes, isso meio que é parte da minha personalidade... o que tem por aí, em tudo que é canto! Comecei com o trabalho da Clamp, Sakura Card Captors, X, então mergulhei na cultura do mangá, comecei a ler títulos mais sombrios, BLAME!, títulos mais engraçados, One Piece... e isso realmente me influenciou e me abriu as portas de uma ideologia narrativa diferente.

7] Depois de todas essas influências, como a estética do mangá ajudou você a alcançar sua própria personalidade como artista? O que é o estilo de Camilla d'Errico?

Em um primeiro momento eu realmente não sabia por onde começar, há tanta coisa que define mangá, e como eu poderia expressar meu próprio estilo através de uma cultura diferente? Então, percebi que eu tinha algo a mostrar para as pessoas, uma visão em meus personagens que expressa a mim mesmo com essas características. Meu estilo é totalmente calcado em cima dos olhos, eu amo personagens trágicos, olhares tristes, expressões distantes. Eu desenho rapidamente e sem hesitação, então nem mesmo uso um lápis, vou direto para o nanquim. Minhas linhas são enérgicas e eu tento levar essa energia para meus personagens quando eu os desenho. Acredito que esta seja a minha assinatura.





3] A propósito, como você foi envolvida nesse projeto?

Eu fui procurada pela House of Parlance Media para trabalhar neste projeto. Eu estive em contato com eles através de uma livraria local, a Sophia Books, e em uma convenção de quadrinhos na qual compareci. Eles disseram que tinham um projeto e que gostariam de trabalhar comigo, e as coisas partiram daí.

4] Em franquias como Jornada nas Estrelas, quando um novo artista assume os quadrinhos baseados na série, os artistas principais têm de dar permissão para que ele o retrate, e isso se repete quando há uma troca de artista. Avril Lavigne chegou a ver seus traços e aprová-los? Houve contato entre vocês duas?

Avril e eu jamais nos falamos, embora eu ache que seria muito legal encontrar com ela algum dia. Ela aprovou tudo, é claro. Foi realmente ótimo trabalhar com Avril porque ela deu à equipe criativa um bocado de liberdade e nunca nos impôs nada. A sua equipe estava aberta às nossas interpretações e criatividade, e freqüentemente me era dito que Avril estava muito entusiasmada com a história e a arte. Ela podia não estar lá ao meu lado, olhando por cima dos meus ombros, mas sua presença sobre nós sempre foi algo positivo.

5] Avril Lavigne é uma estrela internacionalmente conhecida, e isso traz uma grande responsabilidade. Há sentido em fazer um mangá sobre ela nos Estados Unidos, porque as meninas lêem mangás, não comic books – é um público diferente em comparação com o fã hardcore de mangá. Como é desenhar para o grande público? Sente alguma diferença entre este e seus trabalhos posteriores para o fandom de sempre [como seus trabalhos para a editora Antarctic Press]?

Sim, isso é algo que levamos em conta. Através de todo o processo, tivemos que compreender nosso público de leitores. As fãs de Avril não são Barbies ambulantes, e eu não acho que Avril seja uma também. Joshua (Joshua Dysart, roteirista do projeto) e eu procuramos criar uma historia que pudesse apelar a um certo tipo de pessoa, alguém com um perfil um pouco mais sombrio (sic), e que pudesse apreciar esse material como indivíduo.

6] O que você lia quando era apenas fã de mangá? Suas leituras tiveram alguma influência em seu estilo?

Bem, eu gosto de tantos mangás diferentes, isso meio que é parte da minha personalidade... o que tem por aí, em tudo que é canto! Comecei com o trabalho da Clamp, Sakura Card Captors, X, então mergulhei na cultura do mangá, comecei a ler títulos mais sombrios, BLAME!, títulos mais engraçados, One Piece... e isso realmente me influenciou e me abriu as portas de uma ideologia narrativa diferente.

7] Depois de todas essas influências, como a estética do mangá ajudou você a alcançar sua própria personalidade como artista? O que é o estilo de Camilla d'Errico?

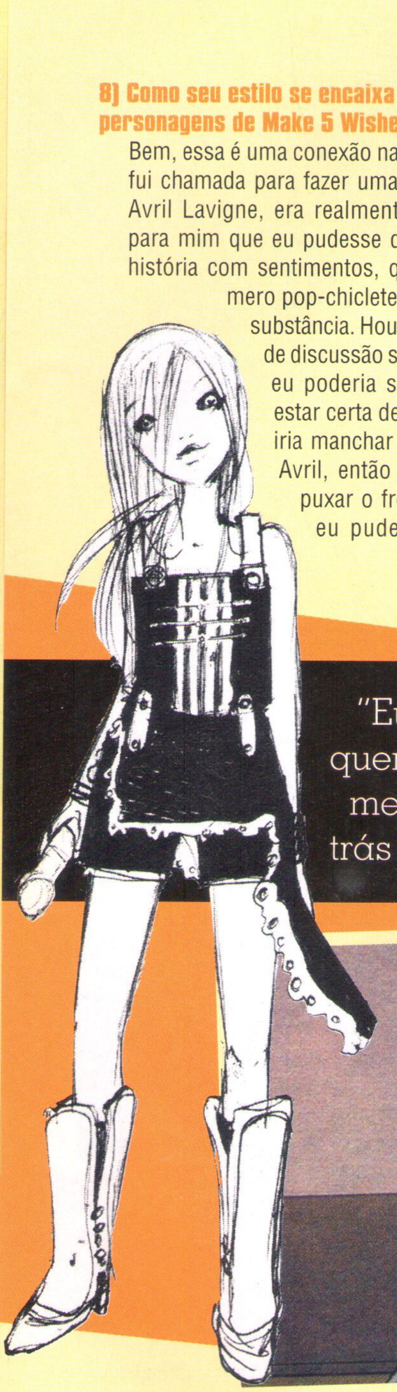
Em um primeiro momento eu realmente não sabia por onde começar, há tanta coisa que define mangá, e como eu poderia expressar meu próprio estilo através de uma cultura diferente? Então, percebi que eu tinha algo a mostrar para as pessoas, uma visão em meus personagens que expressa a mim mesmo com essas características. Meu estilo é totalmente calcado em cima dos olhos, eu amo personagens trágicos, olhares tristes, expressões distantes. Eu desenho rapidamente e sem hesitação, então nem mesmo uso um lápis, vou direto para o nanquim. Minhas linhas são enérgicas e eu tento levar essa energia para meus personagens quando eu os desenho. Acredito que esta seja a minha assinatura.

8) Como seu estilo se encaixa na história e personagens de Make 5 Wishes?

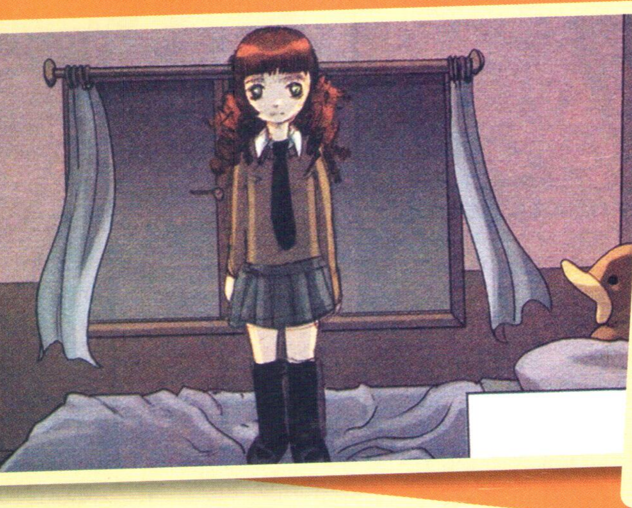
Bem, essa é uma conexão natural. Quando fui chamada para fazer uma história para Avril Lavigne, era realmente importante para mim que eu pudesse desenhar uma história com sentimentos, que não fosse mero pop-chiclete e que tivesse substância. Houve um bocado de discussão sobre o quanto eu poderia ser sombria e estar certa de que isso não iria manchar a imagem de Avril, então eu tinha que puxar o freio antes que eu pudesse mostrar o quão longe poderia ir. Mas no fim, meu estilo funcionou bem com os personagens, Hana especialmente – ela é tão trágica que isso me permitia fazer dela tão expressiva o quanto eu quisesse.

9) Mudando de assunto: há dois pontos de vistas conflitantes no que tange ao mangá. Um diz que o mangá é essencialmente quadrinho japonês, e o que é feito fora do Japão, mesmo que siga todas as suas regras narrativas e elementos estéticos à perfeição, não é mangá. O outro parte do princípio que, como o mangá traz consigo uma estética narrativa com regras que podem ser apreendidas e executadas por quem se esforce, pode existir mangá fora do Japão, desde que essas regras sejam seguidas. No fim das contas, qual sua opinião sobre isso? E independente dessa mesma opinião, aonde você se coloca como artista dentro desse panorama?

Esta é uma boa questão. A melhor maneira que tenho para responder isso é: Alguma coisa é criativamente limitada por conta de sua procedência? Temos que pôr um rótulo em tudo o que fazemos? Se tivermos uma cantora de ópera de Ohio, essa cantora é menos cantora de ópera só porque ela não veio da Itália? Há regras estéticas no mangá que o definem como mangá e não como um comic book no sentido norte-americano da coisa, e eu tento seguir tais regras quando eu desenho. Eu amo e aprecio o modo japonês de produzir mangá e gostaria de ter esperança de que a minha voz como artista, neste estilo, seja forte o suficiente para ser vista como mangá. Eu não sou como alguns artistas que querem apenas capitalizar em cima do meio, sinceramente amo a cultura por trás do mangá e o que ela representa.

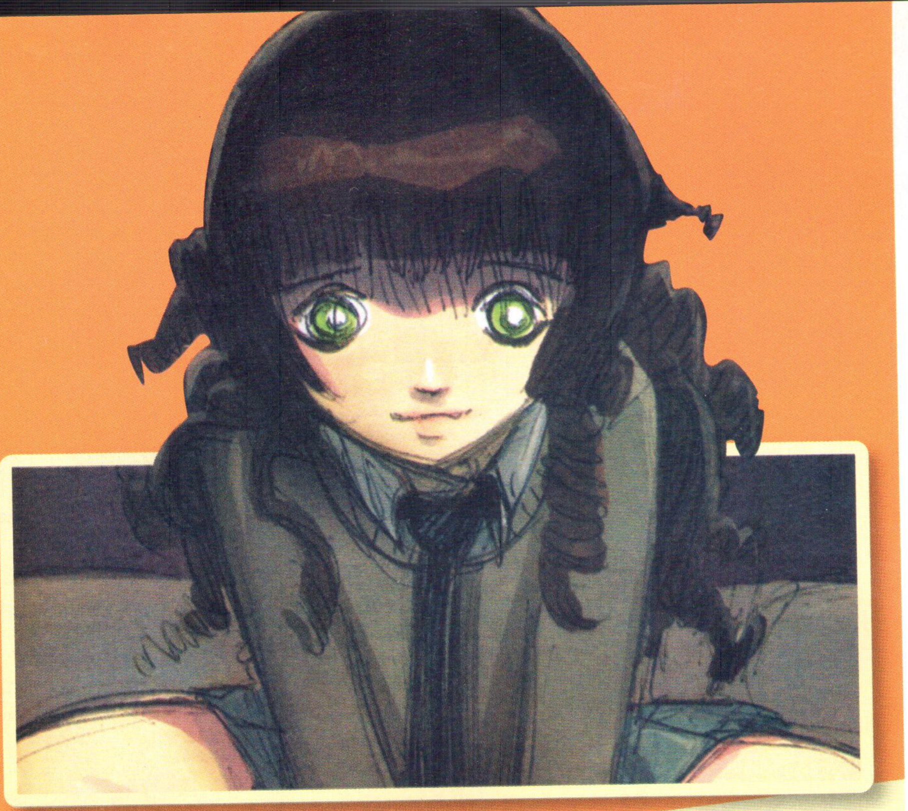


> "Eu não sou como alguns artistas que querem apenas capitalizar em cima do meio, sinceramente amo a cultura por trás do mangá e o que ela representa."



10) O mangá sempre teve uma conotação muito popular no seu país de origem. Fora do Japão, ele muitas vezes se acastela em núcleos de fãs que querem preservar seus aspectos culturais e observam de forma negativa quando ele ganha identidade e foge do seu controle, indo para o grande público. Princess Ai, da Tokyopop, e agora "Faça 5 Pedidos", são exemplos claros de mangás voltados ao grande público, que não é fã, não leitor, e que escapa ao perfil do fã hardcore. No México, a adaptação em traço mangá de uma popular soap opera adolescente local, "Rebelde", causou revolta aos fãs locais de animê e mangá – e essa revolta tendeu a se espalhar por todos os lugares onde a soap opera foi exibida. Nesse contexto, o que você tem a dizer sobre a popularização dos mangás como cultura de massa e a reação desses fãs?

Como tudo aquilo que toma nosso coração e é amado, ninguém quer que se transformem os mangás em uma mera caricatura de tudo aquilo o que eles são. As pessoas tendem a ver qualquer coisa nesse sentido, produzida fora da Ásia, como algo que não é autêntico, mas esses projetos têm validade se o artista e os criadores forem verdadeiros à natureza própria dos mangás. Este projeto em especial tem um grande apelo de marketing para as massas e irá ser dissecado ao extremo, pelo fato de ser norte-americano. Eu tenho realmente esperanças de que os fãs de mangá possam abrir uma concessão ao fato de que o material não foi feito na Ásia e dêem a ele uma chance de se expressar usando as próprias influências asiáticas que carrega.

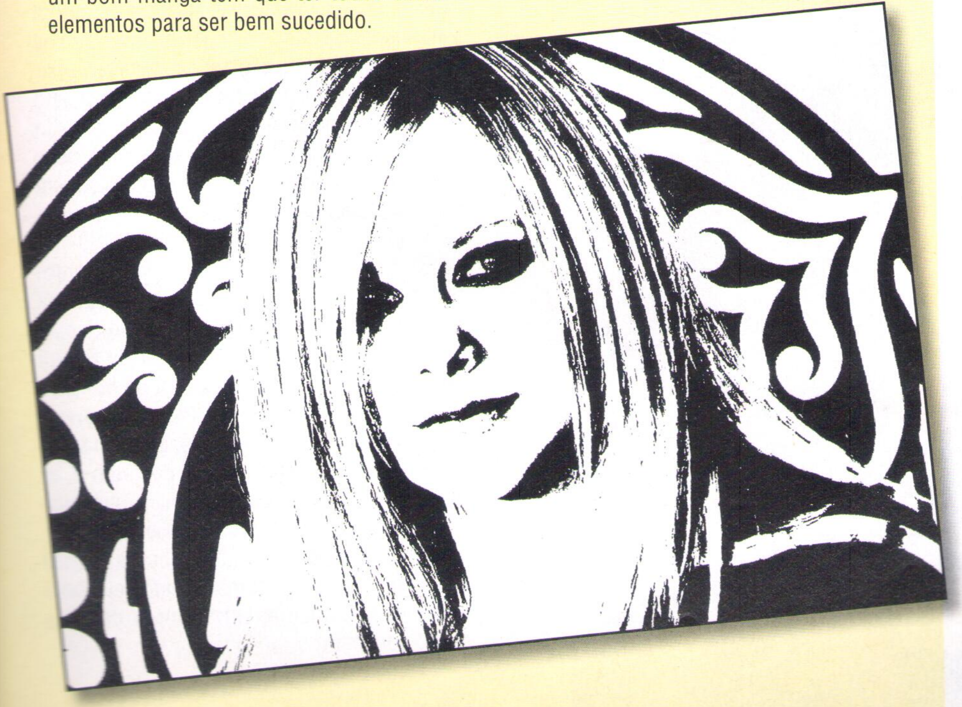


11] O que é necessário para se fazer um bom mangá na sua opinião?

Um bom mangá tem todos os elementos de uma grande história. Tem personagens memoráveis, com alto desenvolvimento como personagens e grande grau de identificação. Para mim, é realmente tudo em cima dos personagens. Um grande mangá conta uma história que nos entretém, que nos faça rir alto, ou gritar, ou chorar, ou quebrar tudo ao nosso redor por causa de um final trágico. Eu sou o tipo de pessoa que lê algo porque é, simultaneamente, bonito e tem substância, então para mim um bom mangá tem que ter todos esses elementos para ser bem sucedido.

12] Por fim, uma palavra sua para os leitores da Neo Tokyo. Por favor, você é nossa convidada; sinta-se à vontade.

Muito obrigada por me dar a chance de falar sobre o projeto e por me ouvirem falar sobre minha arte. Este projeto não é só uma ferramenta de marketing ou de fazer dinheiro, é realmente importante para nós que nos expressemos por essa história. Amei trabalhar nela com Joshua, lidar com a imagem de Avril foi um desafio e eu sinceramente espero que aqueles que leiam este quadrinho sejam surpreendidos e fiquem empolgados por ele. Mal posso esperar para que as pessoas finalmente o leiam e vejam que é bem mais do que elas esperavam! ■NT



Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...

Na loja virtual da **Comix** você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!

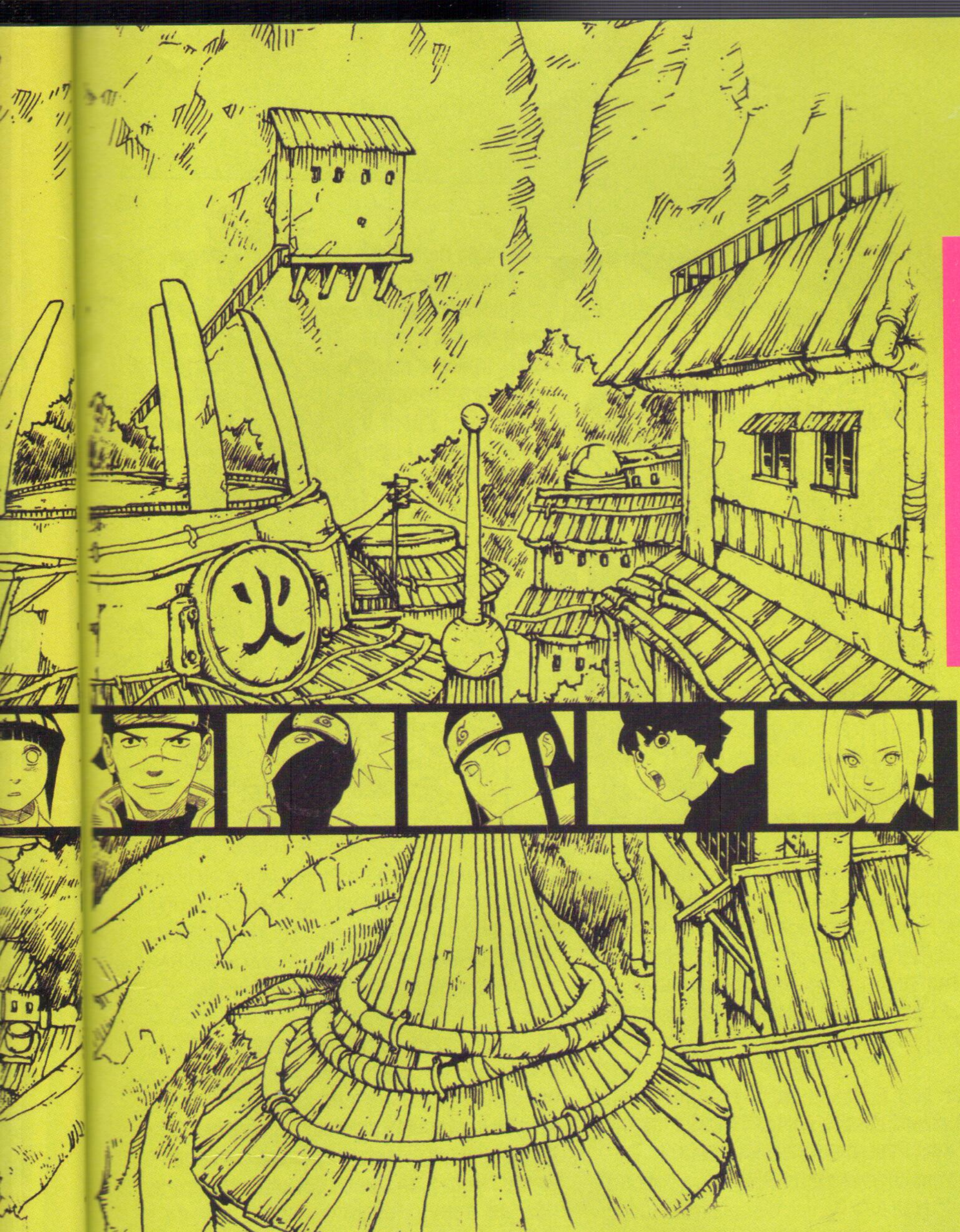
www.comix.com.br

COMIX
Conrad Editora
Panini Comics
Mythos Editora
Opera Graphica Editora
animangá
Editora Escala
JBC

A hora e a vez de Naruto Uzumaki!

Demorou, mas finalmente aconteceu, a versão mangá de Naruto já está nas bancas e lojas especializadas de todo o país. Agora, os fãs dos ninjas mais diferentes de todos os tempos não podem mais reclamar e começamos uma contagem regressiva para a próxima etapa dessa "invasão ninja" que são os produtos licenciados da série, que deve começar com a estréia do animê na TV Aberta nos próximos meses.

Para comemorar esse grande lançamento, tivemos um ótimo bate-papo com Tatiana Fassina (uma das responsáveis pelo departamento de Marketing e Produto da Panini Comics) e Elza Keiko (a editora da linha de mangás da Panini Comics). Nessa entrevista completa, as entrevistadas comentam a dificuldade do licenciamento do título e as razões que levaram a Panini ser a escolhida para representar a marca no país. De quebra, a editora Elza Keiko explica algumas escolhas que foram tomadas em relação à adaptação do mangá entre outros detalhes muito bacanas.



eceu,
nas
do o
entes
amar
para
e são
deve
berta

ento,
tiana
epar-
Panini
ha de
evista
am a
e as
olhida
que-
umas
ção à
talhes

Neo Tokyo: Sabemos que nossos leitores conhecem muito bem o título, mas não custa apresentá-lo para o leitor novato. Pode falar um pouco de Naruto para quem estiver chegando agora?

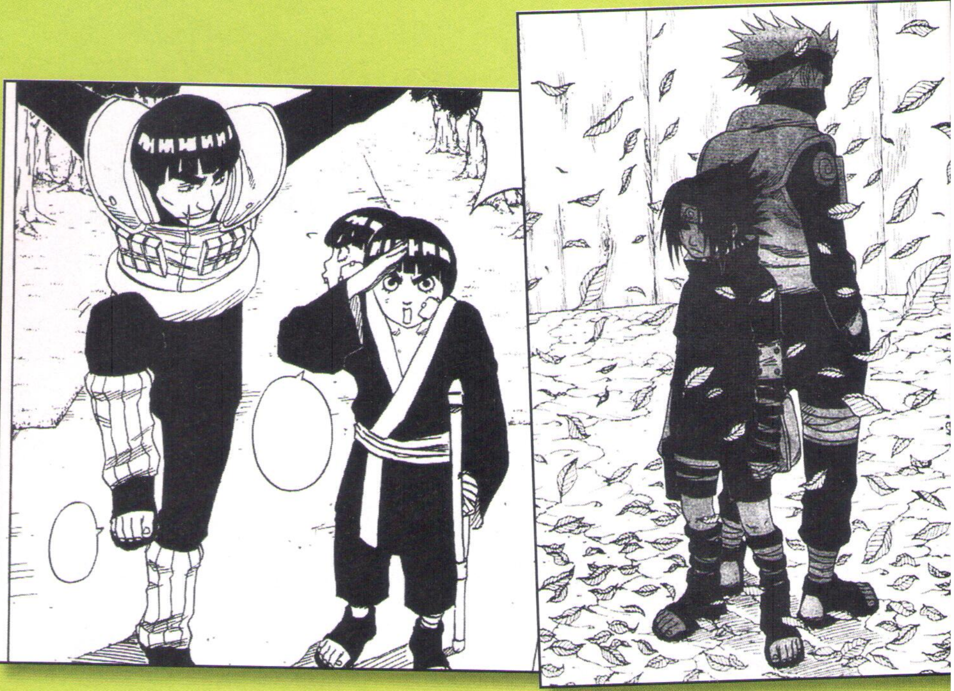
Elza Keiko: O que dizer além do que todos já sabem? Vai ser difícil acrescentar algo de novo a essa questão... Sendo assim, não vou me preocupar em tecer teorias, vou descrever como faria para alguém que nunca sequer viu um desenho animado japonês antes e não sabe o que é mangá/animê/jutsu etc., OK?

Naruto é um quadrinho japonês (mangá) voltado para o público masculino juvenil (shonen) em sua concepção, mas isso não impede que garotas e adultos também gostem do título. A história é sobre um garoto indisciplinado, em cujo corpo está aprisionado o espírito da Raposa de Nove Caudas, uma figura do imaginário popular japonês (como a Iara ou o Saci-Pererê para nós, salvo as devidas proporções). Ele vive em uma vila de guerreiros (os ninjas) que possuem habilidades ilusionistas (genjustu), marciais (taijutsu) e de manipulação de energia que os faz parecerem magos (ninjutsu)! Sendo assim, os guerreiros ninjas são capazes de coisas incríveis, tais como trocar o corpo de lugar com qualquer objeto ou animal, ou manipular elementos como o ar, o fogo ou a água para atacar seus oponentes!

Pois bem, aquele garoto indisciplinado do começo chama-se Naruto Uzumaki e, por ter em si o poder da Raposa de Nove Caudas é temido pelas pessoas comuns da vila, conhecendo desde criança a triste sensação de ser rejeitado. Por isso, ele deseja se tornar o maior ninja de sua vila para, assim, conquistar o respeito e o apreço de seus pares. Para isso, ele terá uma longa jornada (acredite, é bem longa!) de aprendizado, fará grandes amigos, terá grandes perdas e grandes realizações. A personalidade brincalhona de Naruto, aliada a tantas outras personalidades interessantes do mangá fazem com que a revista, além de emocionante e envolvente, seja muito divertida!

> "Naruto é um quadrinho japonês (mangá) voltado para o público masculino juvenil (shonen) em sua concepção, mas isso não impede que garotas e adultos também gostem do título..." – Elza Keiko

NT: Naruto é talvez o título mais bem-sucedido dos últimos anos. Porque tanta demora em sua chegada, no final das contas?
Tatiana Fassina: Os orientais são extremamente cuidadosos com seus produtos e muito exigentes com seus parceiros; a Panini, por sua vez, se destaca pela sua credibilidade e excelência editorial. A negociação de títulos do segmento de mangá sempre envolve muitos estudos e negociações. Com Naruto não poderia ser diferente!



NT: Naruto com certeza foi objeto de desejo de muitas editoras, e a disputa por seu licenciamento deve ter sido uma briga de foice entre os interessados. Quais foram as marchas e contramarchas de negociação que a Panini sofreu no processo?
TF: A negociação foi acirrada, mas a Panini apresentou um plano de trabalho consistente, tendo como base a força e a competência que o Grupo Panini (com sede na Itália e filiais em vários países da Europa e América Latina) tem neste segmento. O que fizemos ao longo do processo foram algumas correções de rotas, sem grandes mudanças.

"Como podem perceber, Naruto se passa em um local tranqüilo, longe da sociedade capitalista."
- Masashi Kishimoto.

NT: Por que a Panini foi a escolhida pela Shueisha no final das contas? Que vantagens foram decisivas nessa escolha final?
TF: A proposta de comercialização para Naruto no Brasil, feita pela Panini, demonstrava todo o seu trabalho, seu conceito de qualidade editorial, a distribuição e divulgação, sua reputação junto aos leitores de mangá que garantem a excelência no produto e toda a sua credibilidade empresarial reconhecida no mundo todo. Essas qualidades foram muito apreciadas pelo licenciantes de Naruto

NT: Quais são as perspectivas da editora para a série, em termos de vendagens e repercussão?
TF: São as melhores, e todos os nossos indicadores já confirmam essas perspectivas, afinal, Naruto é o maior sucesso dos mangás dos últimos anos!

NT: Há alguma estratégia especial de divulgação para o material?
TF: Sim, depois de um estudo de perfil do consumidor, desenvolvemos materiais especiais (como móbile, totem, entre outros) para a banca que é o nosso principal canal, criamos uma campanha de TV para dar sustentação ao lançamento e levando em consideração que o leitor deste segmento tem forte presença na internet, elaboramos uma comunicação específica para este canal que contou inclusive com a divulgação do lançamento do nosso mais novo canal, que é o portal de assinaturas da Panini. Ainda teremos forte atuação em eventos e feiras do segmento, por todo Brasil.

NT: A versão de Naruto lançada pela Panini é um volume completo e a um preço bem acessível, levando em consideração os preços praticados pela concorrência. Como funciona o planejamento para o lançamento de um título pela Panini (escolha de preço, tipo de papel, formato, peridiocidade e distribuição)?
TF: Nossa preocupação maior é manter nossa qualidade editorial e, para isto, utilizamos o que há de melhor no mercado para a produção, tanto em relação à matéria-prima quanto a recursos humanos. O próximo passo é a realização de várias análises, incluindo a de mercado, para oferecer o melhor custo x benefício para nossos leitores. Nosso intuito é levar entretenimento de qualidade ao melhor preço possível para nosso público.

NT: Naruto é uma série de grande público em potencial. No Brasil, por sua vez, há uma tendência a um esmagamento por alas mais radicais dos fãs. Há alguma perspectiva para levá-lo ao leitor novato e fazer a série, via mangá, crescer para o grande público no Brasil? Ou, por outro lado, um planejamento comum que inclua mangá, animê e licenciamentos?
TF: O potencial de Naruto é indiscutível, acredito que este movimento aconteça com naturalidade, ainda mais quando se trabalha com licenciamento, existe uma sinergia, onde todos crescem juntos!

NT: Tradução é sempre um tópico polêmico. De um lado, os espectadores comuns se acostumam facilmente com os maneirismos e frases de efeito criados para a dublagem. Do outro, os fãs pressionam a editora por uma adaptação purista, quando não chegam a preferir que se ponha tudo em japonês, se possível. Teremos uma tradução mais afinada com a versão brasileira do animê ou ela será feita à revelia? Naruto falará "Tô certo"?

EK: Naruto seguirá um meio-termo, se é que se pode dizer isso... Eu explico: teremos que seguir ao máximo os termos sugeridos pelo licenciante, que são os que estão sendo usados pela dublagem da versão nacional, mas estamos alterando aqueles que realmente soam estranhos (Aldeia/Vila). Quanto aos jutsus, a saída foi usar o termo sugerido pelo licenciante e, em seguida, o termo em japonês. Cometemos pleonasmos, mas assim agradamos a gregos e troianos. Já que somos obrigados a usar ao máximo a lista do licenciante, pelo menos estamos mantendo os termos em japonês. A alternativa aos pleonasmos seria usar somente os termos em português. Se você, leitor, preferir que se altere para os termos em português, por favor, escreva-nos.

Tenho recebido reclamações por não adotarmos Kakashi-sensei e, sim, professor Kakashi. A explicação é simples. Temos o termo em português! Se fosse o caso de "san", "kun", "chan", "sama", "dono", é perfeitamente defensável manter o termo em japonês, uma vez que eles indicam tratamento. Com eles sabemos o grau de intimidade ou de hierarquia de um personagem. Já o sensei indica que o Kakashi é um... professor! Bingo!

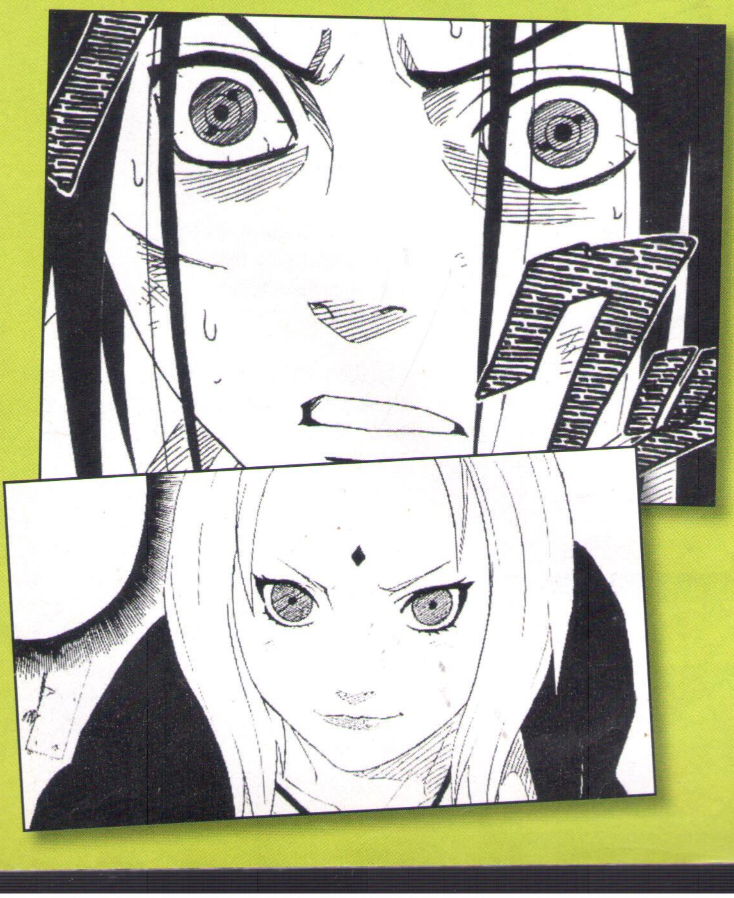
Outra reclamação que temos recebido é quanto à tradução das onomatopéias. Não tem jeito, gente. Se fosse por mim, manteríamos o padrão dos nossos demais mangás, mas isso foi uma imposição da Shueisha. Insisti por muito tempo em manter as onomatopéias japonesas, cheguei até a ser inconveniente de tanto que insisti, mas não houve negociação. Enquanto eu não tiver a prova concreta de que a maioria dos leitores que COMPRAM de fato o mangá PREFEREM as onomatopéias originais, não vou conseguir provar aos donos do produto que é melhor manter como os fãs preferem.

A justificativa do licenciante é óbvia. Eles não querem restringir o mangá ao público que já é fã. Eles querem que atinja também o público que vai assistir pela TV aberta.
Ah, sim. O "Tô certo" só cabia em algumas frases, mas o Naruto diz "datte bayo" com muito mais freqüência do que só em uma auto-afirmação. Optamos por usar o "se liga!" porque funciona mais como um curinga e se encaixa em muito mais situações.

NT: Recentemente, recebemos muitas reclamações sobre a tradução do mangá Colégio Feminino Bijinzaka, alguns erros básicos, mas outros mais sérios que levaram leitores a fazer comparações com mangascans e edições européias. Alguns acreditam até mesmo que a tradução não é feita a partir da edição japonesa. Como será feito a tradução de Naruto?

EK: Hm... honestamente, quantas pessoas reclamaram? Eu só vi UMA pessoa reclamando em UMA lista de discussão, comparando com uma tradução espanhola. Sinceramente, eu confio muito mais na tradução feita direto do japonês do mesmo tradutor de Astro Boy, Fullmetal Panic!, Trigun e Naruto, especialmente porque não recebemos outras reclamações quanto à qualidade do trabalho do Ricardo. Uma única pessoa reclamando, por mais que seja repetidas vezes, não justifica questionar a qualidade do nosso trabalho.

> "Os orientais são extremamente cuidadosos com seus produtos e muito exigentes com seus parceiros; a Panini, por sua vez, se destaca pela sua credibilidade e excelência editorial."
> - Tatiana Fassina



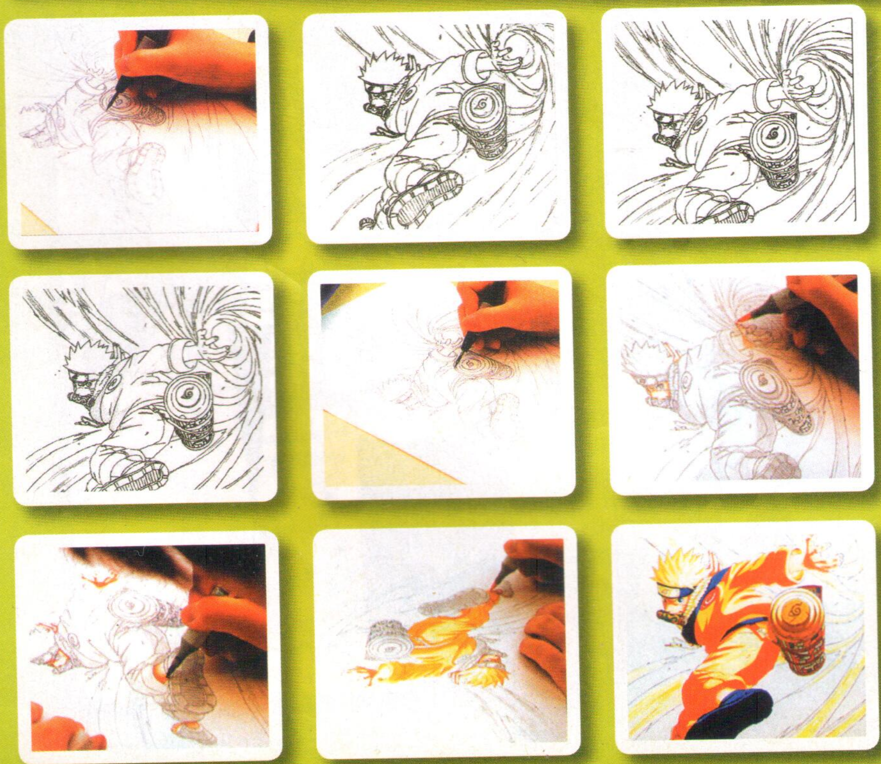
> "Se eu tivesse recriado a imagem original de um ninja, teria acabado fazendo apenas mais um mangá sobre eles. Eu procurei criar um ninja com aquele toque, algo mais personificado, então, eu reinventei a idéia de como um ninja deve ser."
> - Masashi Kishimoto.

Naruto seguirá o mesmo padrão de qualidade que todos os demais mangás da linha Planet Mangá, da Panini. Todos são traduzidos diretamente do japonês e recebem uma revisão cuidadosa quanto à maneira de falar, a coloquialidade em determinados casos, mas sempre respeitando a norma culta. Quem venham as comparações. Quando se faz um bom trabalho não há o que temer.

NT: A versão animada de Naruto vem alcançando ótimos índices de audiência, vocês acompanham a série?

TF: Claro que sim, estamos sempre ligados para ver a evolução dos personages e da própria linguagem, todos os elementos têm uma relação muito tênue e influenciam em todas as áreas

NT: A Panini pela primeira vez pega um material da linha de frente da Shonen Jump. Talvez seja seu primeiro arrasa-quarteirão de verdade. Há perspectiva para outros no futuro próximo?



TF: Estamos em contato constante com vários licenciantes do gênero. Sem dúvida, teremos muitas e boas novidades para nossos leitores!

NT: Dezenas de grupos de fãs atualmente distribuem Naruto pela internet. O que você acha dessa distribuição e até que ponto isso pode atrapalhar as vendas de Naruto no Brasil? A editora pretende fazer algo em relação a isso?

EK: Pessoalmente, não acho que seja necessário fazer nada. Não é todo mundo que tem acesso à internet e quem gosta do mangá vai querer ter. Além do mais, minha equipe faz um trabalho cuidadoso de tradução, retoque, letreiramento e revisão que não vai se encontrar em scan algum. Por fim, os scans fizeram um bom trabalho divulgando o produto até agora e cumpriram bem a sua missão. Cabe agora aos fãs cumprirem a proposta de seus grupos, retirarem do ar e partir para outro título.

NT: Normalmente, a edição de um mangá sempre está bem adiantada, quando a primeira edição de Naruto chegou às bancas, em qual volume vocês já estavam trabalhando?

EK: Paralelamente, com o segundo, o terceiro e o quarto volumes, cada qual em etapas distintas de produção.

NT: Vocês recebem alguma assessoria de fãs ou alguma pessoa mais especializada na série, evitando assim algum erro que possa passar batido?

TF: Sim, temos um grupo especializado que mantém contatos nas comunidades de mangá e que nos apóia na tarefa de entregar um produto que esteja à altura das expectativas de nossos leitores

NT: Você poderia nos revelar os próximos lançamentos da editora?

TF: Aguarde, como já disse, teremos boas novidades!

NT: Uma pergunta pessoal, como você se sente sendo a editora de alguns dos mangás mais famosos do mundo? O peso é muito grande?

EK: A exigência é grande, de ambos os lados Tanto os licenciantes quanto os fãs se sentem donos do seu trabalho e você tem que te jogo de cintura para encontrar o meio-termo entre as exigências de ambos... Mas, po mais pressão que seja; nada se compara às próprias exigências e eu já tinha passado pela experiência de editar o melhor mangá que já existiu e vai existir por muito tempo, que o Lobo Solitário.

JULHO é o mês da diversão!!

RJ .... 2 dias!

Anime Family 2007

Dias 7 e 8

www.animefamily.com.br

SP .... 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dias!

SEMANA FRIENDS!

Em comemoração ao aniversário de 5 anos do Anime Friends!

Anime Friends 2007

ARTISTAS INTERNACIONAIS! 1 2 3 4 5

Dias 14, 15, 19, 20, 21 e 22

www.animefriends.com.br

6 Dias! SÁB DOM QUI SEX SÁB DOM

Friends Festival 2007

MEGA BANDAS 1 2 3

Dias 16, 17 e 18

www.friendsfestival.com.br

3 Dias! SEG TER QUA

Sci-Fi Friends 2007 · Super Friends Spirits · Yamato Cosplay Cup Brasil 2007 · Grande Final Circuito Cosplay · Animekê Show · Oscar da Dublagem · Fanzine Expo · Press Start

animekê · AnimEstúdio · Yaoi Connection · RPG Festival · nigaoe

Tel: (11) 3275-0780 DE 2ª À 6ª DAS 9:00 ÀS 18:00

Saiba mais sobre este evento em: ohaYO! www.ohayo.com.br

PROMOÇÃO: YAMATO comunicações e eventos

DESIGN: t² studio

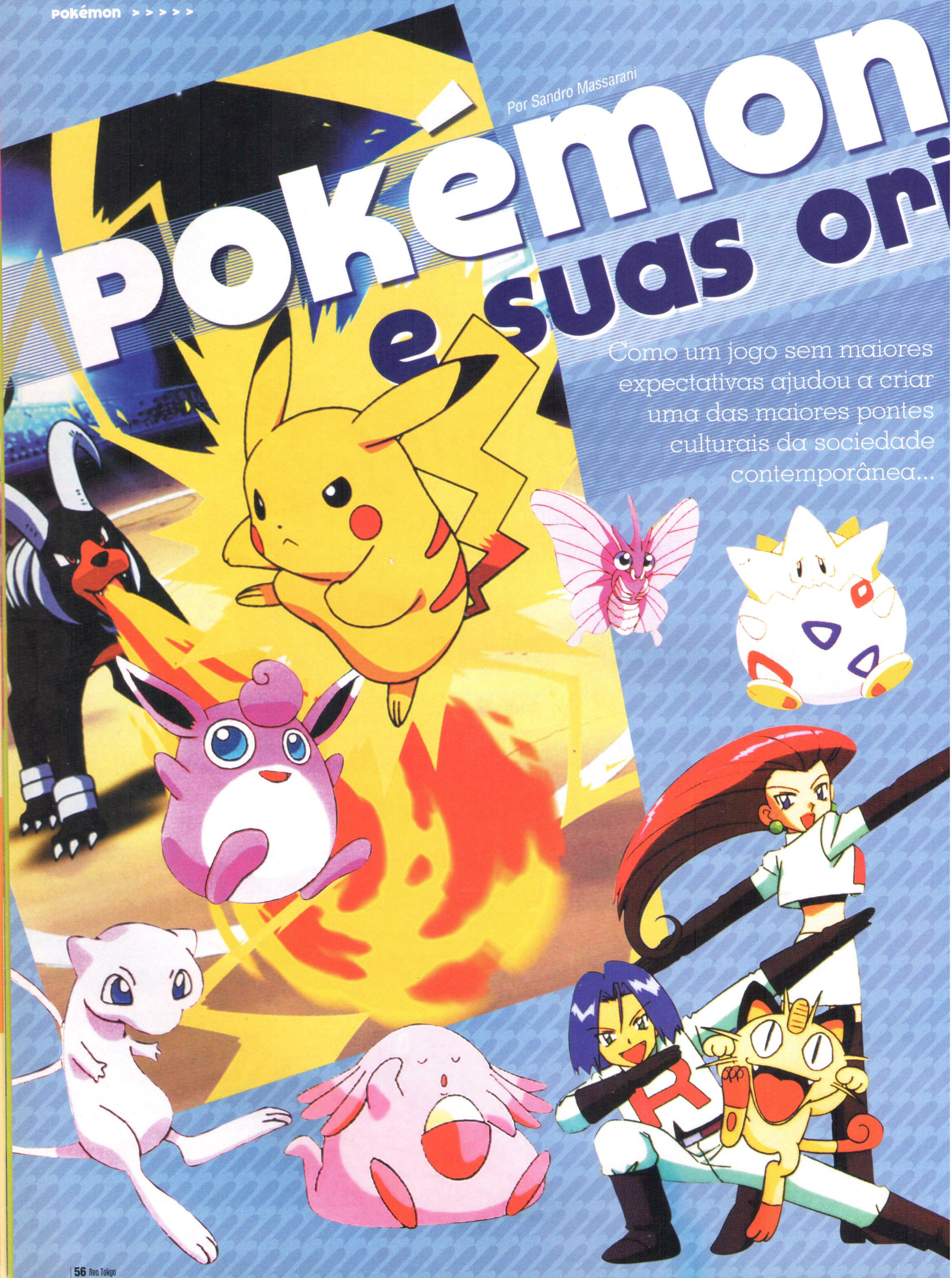
MARKETING: Zen SHIN Propaganda & Marketing

ARTE: areae escola de mangá

Por Sandro Massarani

Pokémon e suas ori

Como um jogo sem maiores expectativas ajudou a criar uma das maiores pontes culturais da sociedade contemporânea...



igens no videogame!

Não deixa de ser curioso o fato de que após milhares de produtos licenciados, vendidos e exportados para todo o planeta, grande parte dos fãs de Pokémon não sabem que o início de tudo se deu em um videogame meio despretensioso para o console portátil Game Boy da Nintendo, no já longínquo ano de 1996.

Pelas minhas conversas afora, sempre causo surpresa ao dizer que Pokémon não surgiu nem como um desenho animado e nem como jogo de cartas, e sim como um videogame. E um videogame do gênero RPG (Role Playing Game) nos moldes de Dragon Quest e Final Fantasy, onde a leitura e estratégia são partes vitais para o sucesso, o que afasta a grande maioria das crianças. Tenho como objetivo neste texto apresentar as origens desse clássico jogo e seu papel fundamental para o crescimento do interesse ocidental no Japão, que se tornou intenso após o lançamento da franquia Pokémon nos Estados Unidos.

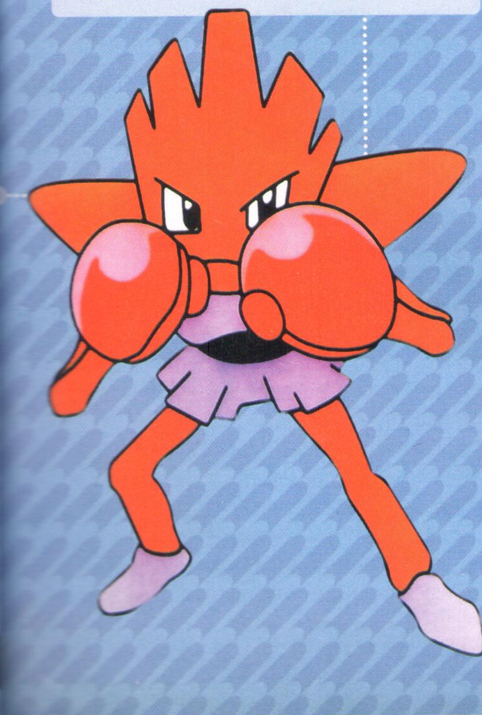
o criador

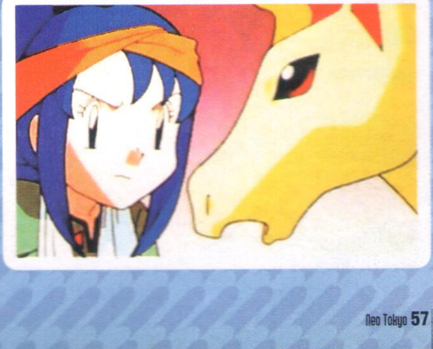
Seguindo um caminho contrário das normas estabelecidas pela sociedade nipônica, Satoshi Tajiri, futuro criador dos pequenos monstrinhos, não quis entrar na faculdade e passava a maior parte do seu tempo dentro dos Arcades (fliperamas). Volta e meia recusando os empregos que seu pai lhe arrumava, acabou fazendo um curso técnico de apenas dois anos, quase na mesma época que Bill Gates largava a Universidade de Harvard para se dedicar à Microsoft. Realmente, nem sempre o que nos dizem ser o certo de fato é o nosso melhor caminho.

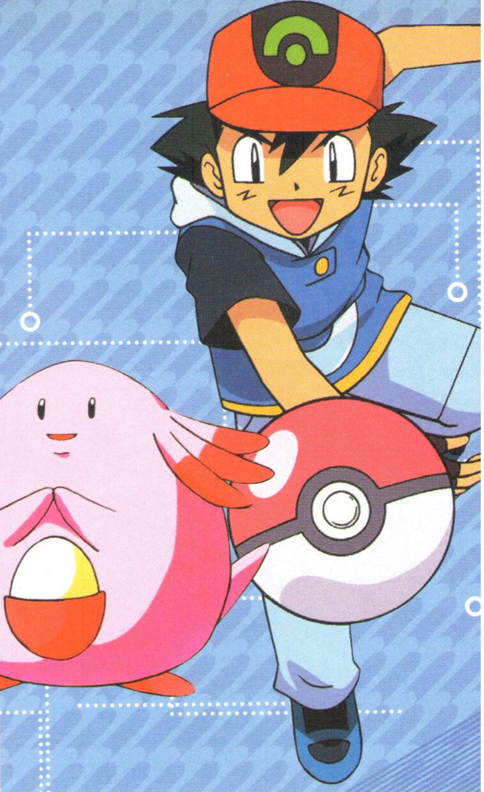
No início da década de 1980, antes de completar vinte anos, Tajiri resolveu criar um fanzine (doujinshi) sobre os videogames que ele mais gostava nos Arcades. Era a época de ouro dos fliperamas, que recebiam a todo momento revolucionários jogos como Space Invaders (jogo favorito de Tajiri), Pac-Man, Donkey Kong (primeira criação de Shigeru Myiamoto), entre outros.

Através do fanzine, que se chamava GameFreak, Tajiri conheceu Ken Sugimori e ambos começaram a experimentar a criação de videogames, participando de concursos e procurando fazer seus próprios jogos. O fanzine, que era escrito a mão e depois fotocopiado, chegou a ter tiragens de 10 mil exemplares. A partir de 1985, com a crescente popularidade do Famicom da Nintendo (lançado como NES no Ocidente) e a explosão de Super Mario Bros., Tajiri resolveu focar seus esforços e criar algo novo para o aparelho.

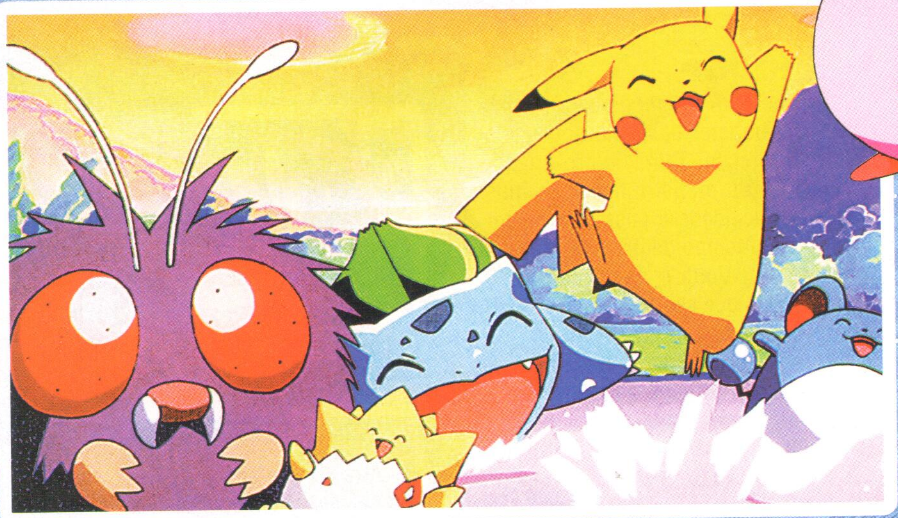
Depois de três anos de trabalho, Tajiri e Sugimori lançam em 1989 o jogo Quinty para o Famicom, através da agora empresa GameFreak e em associação com a gigante Namco (criadora de jogos como Pac-Man e Galaga). Quinty, um jogo com variações em apenas uma tela, tem uma longínqua semelhança com Bomberman e obteve um relativo sucesso, sendo inclusive lançado nos Estados Unidos pela Hudson Soft com o título de Mendel Palace.







> "...Tajiri imaginou diversos insetos indo de um lado para outro do cabo, alcançando os Game Boys. A idéia de Pokémon começava a tomar vida."



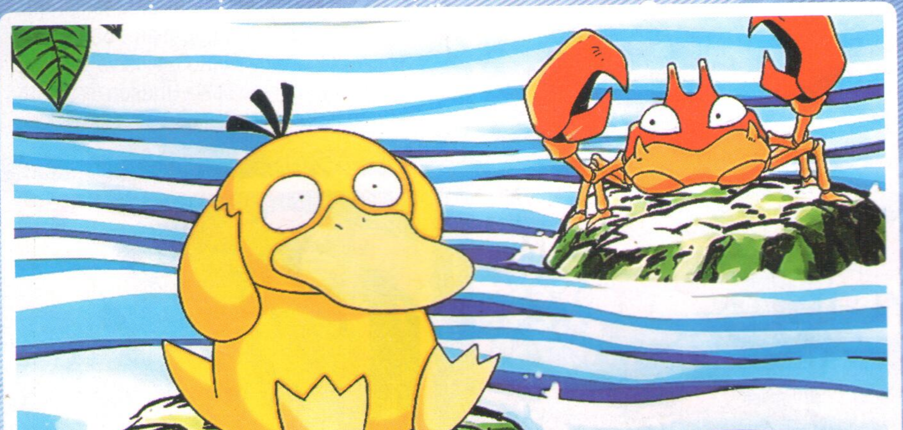
surge a idéia

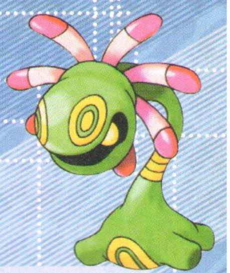
Agora era hora de Tajiri partir para o seu próximo projeto, e sua atenção foi capturada mais uma vez por um produto da Nintendo, desta vez o Game Boy. Lançado também em 1989, o pequenino Game Boy é até hoje o console mais vendido de todos os tempos, ultrapassando a marca de 120 milhões de unidades se contarmos também o Game Boy Color. Com uma visão comercial acima da média, a Nintendo oferecia junto com a primeira versão do aparelho um dos jogos mais viciantes da história, Tetris, e com isso conquistava um amplo mercado de consumidores. Basta vermos que em qualquer camelô encontramos variações de Tetris como minijogo a preço irrisório, logicamente daqueles feitos com mão-de-obra escrava da China.

Com a utilização de um cabo era permitido conectar um Game Boy com o outro, inclusive para a troca de dados, e alguns jogos já tentavam usar esse potencial. Tajiri, ao olhar para esse cabo de conexão, imaginou diversos insetos indo de um lado para outro do cabo, alcançando os Game Boys. A idéia de Pokémon começava a tomar vida. Tajiri imediatamente lembrou de um hobby seu de infância, que era colecionar insetos. Seus amigos de escola inclusive colocaram seu apelido de Dr. Inseto. O Dr. Inseto saía pelas ruas e arredores da cidade atrás de besouros e outros bichinhos do tipo, colocando as mãos no fundo dos rios e em poças de lama. É interessante lembrarmos que foi através de experiências parecidas que Shigeru Myiamoto teve a idéia de criar The Legend of Zelda, ao também lembrar de sua infância, quando explorava cavernas e pequenas florestas.

Tajiri então começou a esboçar a noção de que o objetivo do jogo seria o de coletar diversas criaturas distintas, e que esse jogo deveria usar de forma inteligente o cabo de conexão do Game Boy. Ao levar sua idéia para a Nintendo, com Sugimori tendo desenhado todas as criaturas, acabou recebendo luz verde para criar o jogo, com o nome provisório de Capsule Monsters.

O jogo esteve em desenvolvimento durante cinco anos, um período bem longo até para os padrões atuais, e teve o nome alterado para Pocket Monsters. A empresa GameFreak passou por todos os tipos de dificuldades, inclusive tendo demissões em massa, já que praticamente ninguém acreditava no sucesso do projeto e o dinheiro estava cada vez mais escasso. O próprio Game Boy agora estava em declínio. Em 27 de fevereiro de 1996, duas versões do jogo, Red e Green são lançadas no Japão junto com uma série semanal de quadrinhos na revista infantil Koro Koro Comic. No mangá, é bom notarmos, a mascote original era o Clefairy (aquela bolotinha rosa).





A Mecânica do Jogo

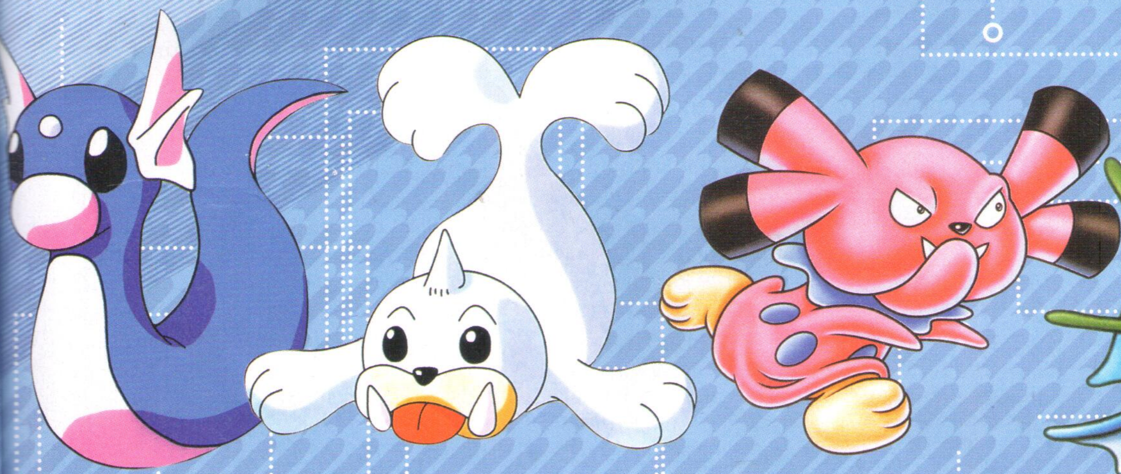
A história gira em torno de um menino que vive em um mundo onde os jovens saem de casa cedo para se tornarem treinadores de Pokémon. O treinador deve coletar o maior número desses monstrinhos e colocá-los para lutar contra os monstros de outros treinadores. É claro que essa semelhança com a briga de galo já provocou inúmeros debates acalorados. Não custa lembrar que a briga de galo é popular em diversos países e a discussão é global. Realmente, treinar animais e colocá-los para sair na pancada, como pitbulls raivosos não tem como trazer boas opiniões de pais e psicólogos.

A mecânica utilizada é a de um RPG onde as criaturas vão evoluindo e ganhando experiência a cada batalha, aumentando com isso a força e o prestígio de seu treinador, que adquire insígnias (medalhas) para provar sua habilidade. O que é revolucionário em termos de execução, é que se os jogadores quisessem obter os 151 Pokémon do jogo, eles teriam que comprar ambas as versões, ou, o que é muito mais interessante, conectar com outro Game Boy e trocar Pokémon com os amigos. Por causa do colecionar e do explorar, o jogo definitivamente não termina quando o jogador consegue ser o treinador supremo (através das insígnias) e vê os créditos finais aparecerem.

Como o jogador tem a possibilidade de continuar jogando após ganhar todas as insígnias, sempre haverá mais batalhas e mais possibilidades de encontrar aqueles Pokémon que faltam para preencher sua agenda, a Pokédex. Poucos videogames se dão o luxo de terem horas e horas de jogabilidade com objetivos tão cristalinos e extensos.

Poder dar qualquer nome ao personagem principal do jogo e também aos Pokémon adquiridos com certeza fez o jogador se sentir mais próximo e mais identificado com o mundo construído dentro do cartucho. Pokémon não foi criado para representar uma tecnologia avançada da época, bem retratada em jogos como Super Mario 64, Tomb Raider e Diablo. Longe disso, possuía apenas quatro tons de cinza, era em duas dimensões (2D) e com um visual bem cartunístico (para alguns, bem decrépito). Talvez seja por isso que fascinou e encantou as crianças, que ao verem esse abstracionismo conseguiam mais facilmente se transportar para dentro do Game Boy, preenchendo os espaços vazios com sua imaginação.

Está claro que Tajiri não fez o jogo com a certeza de que se tornaria um fenômeno mundial. A Nintendo não havia planejado nenhum investimento fora do normal. Geralmente, produtos que visam o sucesso rápido e para as massas são bem artificiais e desprovidos de profundidade, o que de fato está longe de ocorrer com o primeiro videogame do Pokémon (os produtos subseqüentes já são uma outra história).

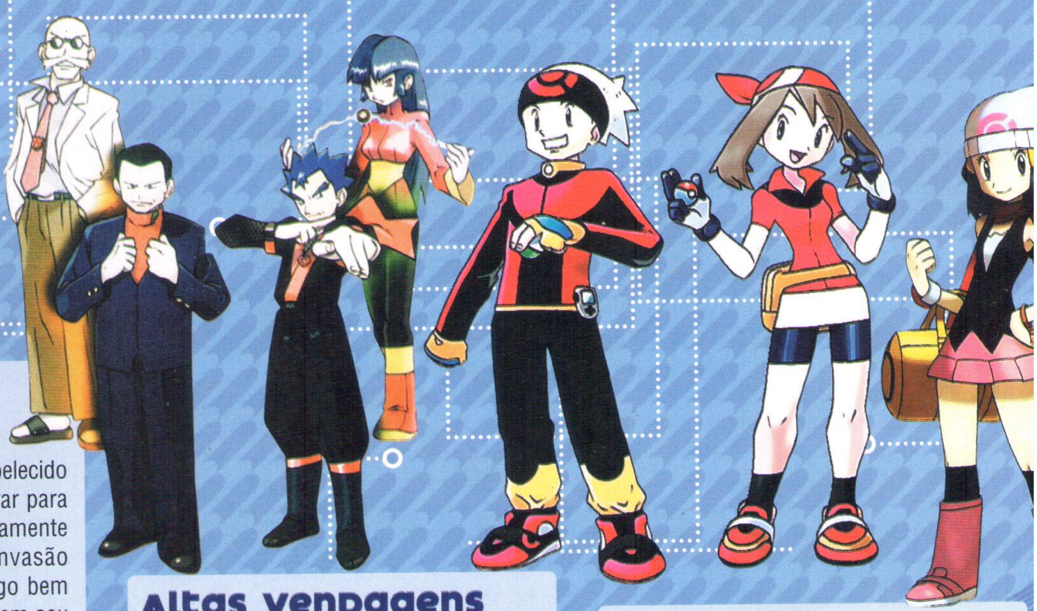


O Sucesso vem Quando Menos se Espera

Devagar, o inesperado foi acontecendo. Nos dois primeiros meses, que é geralmente o período onde os jogos têm seu maior percentual de vendas, Pokémon não foi um sucesso estrondoso. Porém, a propaganda boca a boca fez com que o jogo continuasse vendendo durante o ano a quantidades cada vez maiores.

Yasuhiro Minagawa, diretor de comunicações da Nintendo comenta que "a quantia do carregamento inicial foi de apenas 200 mil unidades ou algo assim - felizmente, nós conseguimos vender todas as cópias. Então, recebemos um pedido adicional de 100 mil e depois outro também de 100 mil. No final de 1996, atingimos a marca de um milhão. Então, ficamos muito satisfeitos. Mas originalmente pensávamos que era um produto de apenas um carregamento."

A Nintendo, que não havia feito muita propaganda em torno das criaturinhas até então, começou a perceber um imenso potencial prestes a explodir e começou a lançar diversos produtos com a marca Pokémon, iniciando uma nova franquia. Logicamente, não poderia deixar de fazer um desenho animado, que foi lançando um ano após o jogo, agora colocando como mascote principal o elétrico Pikachu.



A conquista do oeste

Com o sucesso da franquia estabelecido no Japão, o momento era de migrar para o Ocidente. A Nintendo cuidadosamente planejou com antecedência a invasão Pokémon nos Estados Unidos, algo bem diferente do que tinha acontecido em seu país natal. Gail Tilden, que trabalhava na área de marketing da revista Nintendo Power foi recrutada para coordenar o projeto.

Infelizmente, no final de 1997, centenas de crianças japonesas tiveram ataques epiléticos ao assistirem a um episódio do animê, causando uma imensa publicidade negativa que suspendeu a produção do desenho por quatro meses. A atenção mundial tinha sido capturada de uma forma desagradável e no momento extremamente crítico de lançamento, já que a visão de uma criança rolando e babando na frente da TV não é das melhores. A saída, agora lendária nos círculos de propaganda e marketing, foi simplesmente reduzir o nome original Pocket Monsters. A CNN, a BBC, a TIME haviam noticiado a epilepsia provocada por Pocket Monsters, não por Pokémon. Esse, ninguém tinha ouvido falar. O caminho estava novamente aberto.

O animê foi lançado pela Warner direto no seu espaço infantil mais privilegiado, o sábado de manhã. O desenho foi feito para ser um mukokuseki, ou seja, desprovido de nacionalidade. Porém, claramente tinha a marca e o tipo de animação japonesa. Uma geração inteira cresceu assistindo e percebendo aos poucos que o desenho mais popular dos Estados Unidos era de fato japonês e carregava inúmeros valores culturais desse povo. Basta fazermos uma pequena pesquisa local para percebermos o interesse despertado pela cultura japonesa tanto pelo jogo quanto pelo animê. E essas crianças não assistiam e jogavam o Pokémon apenas porque era japonês, como acontece hoje quando procuramos um videogame ou animê novo. A esmagadora maioria nem sabia de início a real origem de Ash e companhia.

Altas vendagens

As duas primeiras versões norte-americanas do game, Red e Blue, foram lançadas nos EUA em 30 de setembro de 1998, vendendo logo nas duas primeiras semanas 200 mil unidades. Diversos outros jogos sobre o mundo Pokémon foram surgindo e continuam sendo feitos até hoje. Para se aproximar mais do animê, foi criado o Pocket Monsters Pikachu (Pokémon Yellow no Ocidente), que além de trazer algumas melhoras dava mais destaque à popular mascote, colocando-o para seguir o jogador em todos os momentos. Teve venda recorde de 600 mil unidades nos primeiros sete dias, apenas nos Estados Unidos. Com o lançamento do Game Boy Color, o recorde novamente é quebrado quando Pokémon Gold e Pokémon Silver vendem surreais 1,400 milhão de cópias em apenas uma semana.

Na lista das franquias com maior número de games já vendidos até hoje, Pokémon ocupa a segunda posição, com 155 milhões de unidades. Para efeito de comparação, o líder ainda é Mario, cujos jogos já alcançaram 193 milhões de cópias vendidas e o terceiro lugar cabe à série Final Fantasy, com 68 milhões. Naturalmente, todas as plataformas da Nintendo vêm recebendo nos últimos anos jogos ambientados no mundo de Pokémon, apesar de uma redução de impacto normal e prevista.

É fundamental notarmos que essa relação de intercâmbio que o Ocidente vem cultivando com o Japão, de certa forma recente nas artes, animação e quadrinhos (com notáveis exceções, como Akira Kurosawa), existe intensamente nos videogames desde 1978, com o lançamento de Space Invaders, pela Taito. Os japoneses têm de fato tanta ou mais importância para o crescimento e desenvolvimento dos jogos eletrônicos em geral quanto os norte-americanos. No mundo dos games, inacreditavelmente jogava-se o tempo inteiro jogos de origem japonesa sem a maioria possuir a mínima noção disso. Final Fight, Street Fighter, Pac-Man, Super Mario Bros., Frogger, Castlevania, Metal Gear, Winning Eleven, Galaga, Altered Beast, Sonic, entre inúmeros outros.

A ponte cultural

O sucesso de Pokémon nos EUA é um caso à parte e especial pelo que conseguiu realizar. Restam poucas dúvidas de que Pokémon é o maior produto da cultura popular japonesa já exportado para o Ocidente. Hoje, parece mais difícil imaginarmos isso e é inclusive difícil de acreditar, mas esses monstrinhos têm uma participação imensa no crescente intercâmbio cultural entre o Ocidente e o Oriente que estamos experimentando no início do século XXI.

Muitos adolescentes e jovens adultos desfrutam hoje de diversas características da cultura japonesa, absorvendo-a tanto de maneira positiva (conhecimento racional e gradativo) quanto negativa (radicalismo). Vocês podem ter certeza que essa revista só existe por causa de três animês: Pokémon, Dragonball e Saint Seya. E com certeza excluindo os respectivos mangás, que não têm até hoje poder de venda comparado com o da televisão.

O que acho engraçado é que muitos acham motivo de vergonha dizer que o primeiro desenho japonês assistido foi o Pokémon, e que por várias vezes desfilou nas festinhas à fantasia vestido de Pikachu, com cauda e tudo. No Brasil, me parece que foi relegado ao segundo plano, usado apenas como material de venda para crianças mimadas, com pais abonados. Mas não se iludam, leitores e estudiosos. Toda discussão sobre a influência japonesa atual deve obrigatoriamente passar pelo estudo detalhado de Pokémon. Senão, perde a seriedade e a validade. Vamos refletir com calma, já que não é o caso de ser bom ou ruim (na verdade, a franquia é um saco de gatos), e sim de importância histórica.

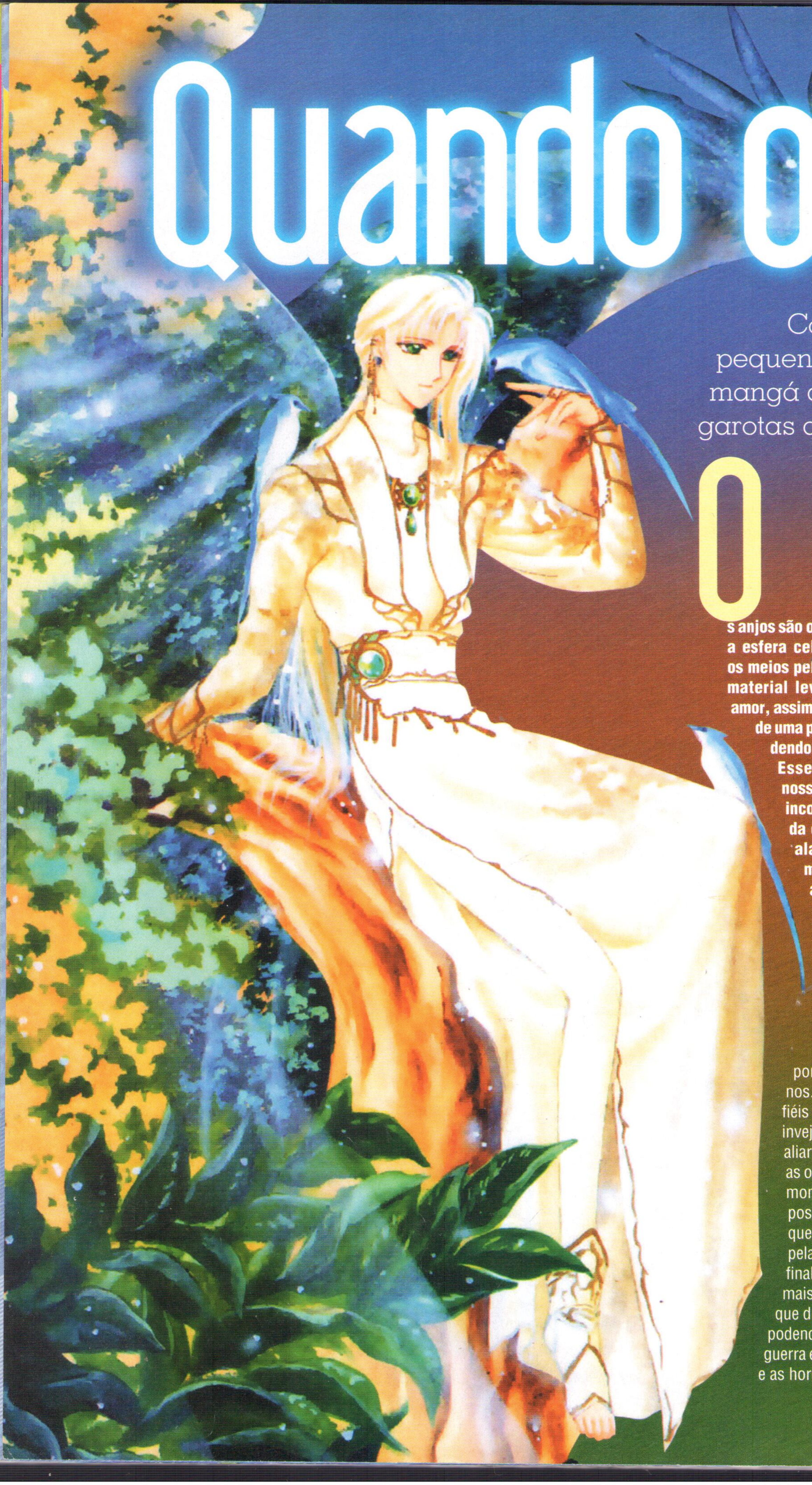
Claro que o apelo de Pokémon é limitado. É uma franquia destinada a crianças, apesar dos videogames não sofrerem muito dessas limitações, mais ligadas aos desenhos e aos quadrinhos, onde os temas infantis não chamam muito a atenção dos adultos (já nos videogames, se o jogo for bom todo mundo joga). A principal conseqüência de toda a paranóia criada em torno de Pokémon foi a abertura (com seu lado bom e ruim) de mais e mais portas entre a cultura ocidental e a japonesa. Só por isso já tem um valor inestimável.

E agora sabemos. Tudo começou com um videogame.

Jogos Pokémon lançados no ocidente
(o nome europeu pode ser diferente)

TÍTULO	CONSOLE	ANO
Pokémon Red	Game Boy	1998
Pokémon Blue	Game Boy	1998
Pokémon Snap	Nintendo 64	1999
Pokémon Pinball	Game Boy Color	1999
Pokémon Yellow	Game Boy Color	1999
Pokémon Stadium	Nintendo 64	2000
Pokémon Card Game	Game Boy Color	2000
Pokémon Puzzle League	Nintendo 64	2000
Pokémon Gold	Game Boy Color	2000
Pokémon Silver	Game Boy Color	2000
Hey You, Pikachu!	Nintendo 64	2000
Pokémon Puzzle Challenge	Game Boy Color	2000
Pokémon Stadium 2	Nintendo 64	2001
Pokémon Crystal	Game Boy Color	2001
Pokémon Ruby	Game Boy Advance	2003
Pokémon Sapphire	Game Boy Advance	2003
Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire	Game Boy Advance	2003
Pokémon Channel	GameCube	2003
Pokémon Colosseum	GameCube	2004
Pokémon FireRed	Game Boy Advance	2004
Pokémon LeafGreen	Game Boy Advance	2004
Pokémon Emerald	Game Boy Advance	2005
Pokémon Dash	Nintendo DS	2005
Pokémon XD: Gale of Darkness	GameCube	2005
Pokémon Trozei!	Nintendo DS	2006
Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	Game Boy Advance	2006
Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team	Game Boy Advance	2006
Pokémon Ranger	Nintendo DS	2006

Quando os a



Conheça Wish, um pequeno, mas marcante mangá das ultrafamosas garotas do grupo CLAMP!

Por Sett

Os anjos são os seres espirituais que habitam a esfera celestial. Eles são muitas vezes os meios pelos quais Deus opera no mundo material levando suas mensagens e seu amor, assim como pode interferir no destino de uma pessoa ou da humanidade dependendo da missão imposta pelo Senhor. Esses seres espirituais povoam nossas fantasias e estão sempre no inconsciente coletivo independente da orientação espiritual. Às vezes alados, às vezes salvadores ou mesmo fonte de inspiração para a produção de obras de arte, eles figuram na História de vários povos como um símbolo importante que serve de elo entre o sagrado e o profano, numa ponte entre o mundo material e o espiritual.

Mas os anjos mesmo criados por Deus também podem ser malignos. Pois se antes eles eram os anjos fiéis de Deus, tornaram-se repletos de inveja e ciúme preferindo se rebelar e aliar ao mal e a Lúcifer, a seguir sob as ordens do Senhor. A partir daquele momento seriam formados dois grupos que lutam em lados opostos e que são separados pelos objetivos e pelas ações, e principalmente na sua finalidade. Porém, um grande desejo mais forte do que tudo isso romperá o que durante séculos está estabelecido, podendo até trazer novamente uma nova guerra entre as hordas dos anjos de Deus e as hordas que seguem a Lúcifer.

um
te
as
P!
Sett

tam
ezes
undo
seu
tino
pen-
hor.
pam
e no
ente
ezes
s ou
para
rte,
a de
bolo
elo
ano,
undo

ados
alig-
njos
s de
lar e
sob
quele
gru-
os e
vos e
a sua
esejo
erá o
cido,
nova
Deus

anjos desejam

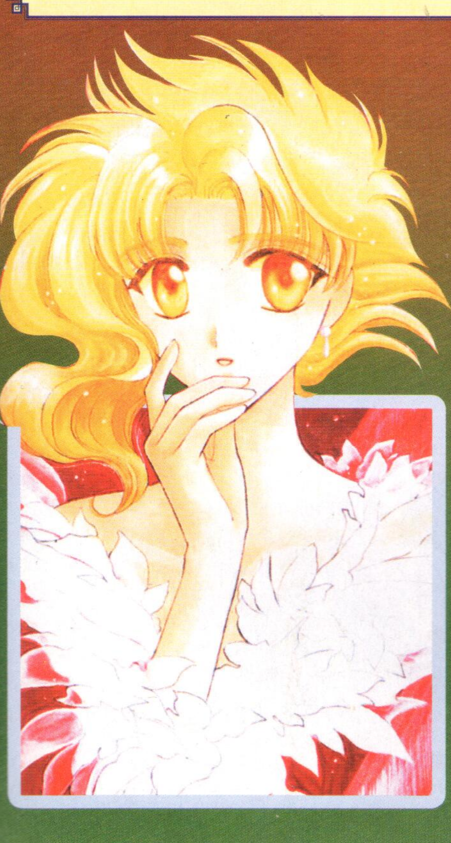
Um homem que tinha tudo

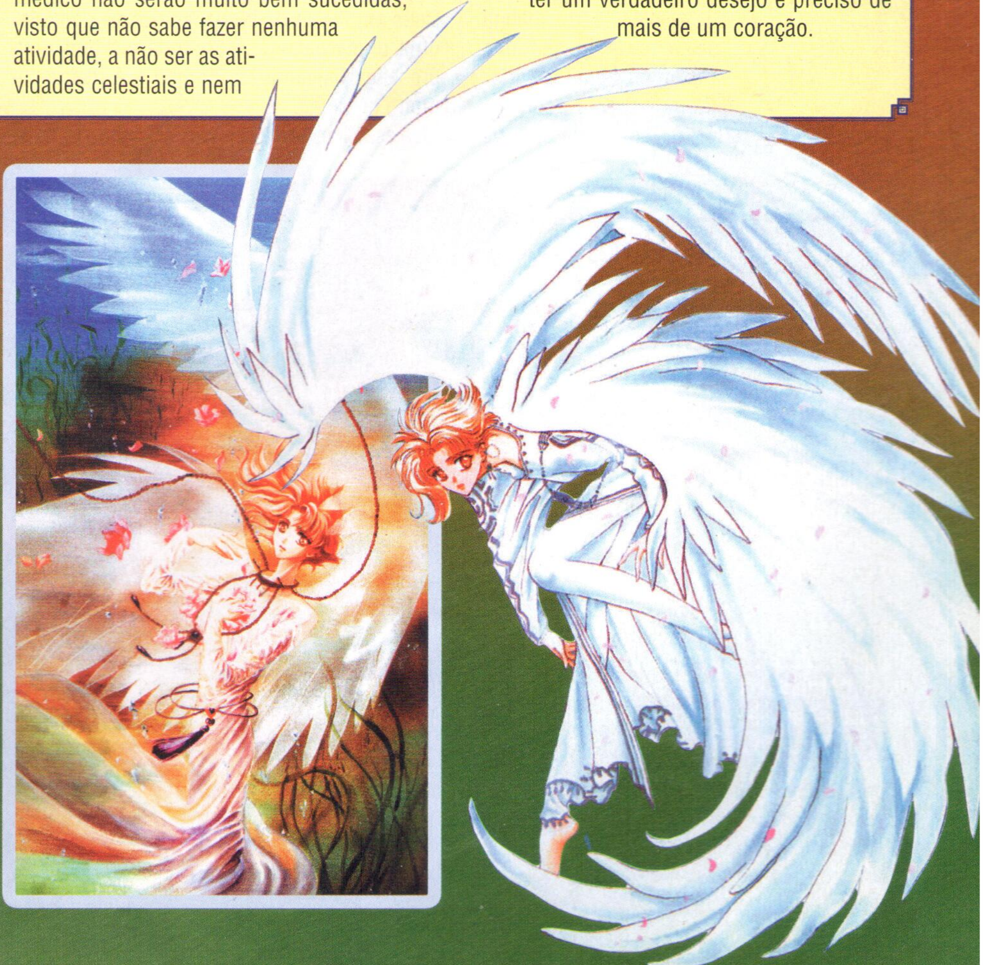
Shuichiro Kudo é um médico-cirurgião de apenas 28 anos que atua principalmente com crianças, que ao retornar a noite do seu plantão escuta um choro entre as árvores. Lá em cima ele vê algo bem pequenininho, parecido com uma boneca, mas logo se dá conta que aquele ser pequeno poderia ser uma criança, já que bonecas não têm um jeito tão vivo nem choram daquela forma, e o mais estranho ainda é que nunca teria asas como aquela bela criatura. E realmente não é um brinquedo nem uma criança, é Kohaku, um anjo de Deus que está sendo atacado por um corvo. Percebendo o perigo, Shuichiro acaba salvando Kohaku das garras e bico do animal e o anjo explica ao cirurgião que o corvo que o atacou é um servo do demônio, mas o doutor não acredita nessa conversa celestial e acha que está sonhando porque anda trabalhando demais no hospital. Kohaku, porém, insiste que a ajuda que recebeu deve ser recompensada com a realização de um desejo do médico.

O grande problema é que Shuichiro diz que não ter desejo nenhum, pois em primeiro lugar acredita que, o que queremos nesta vida devemos conseguir lutando por nós mesmos e em segundo que o ele já possui o que precisa exercendo sua profissão e tendo uma vida tranqüila. Shuichiro é um homem prático e metódico, e mesmo sendo muito jovem não se abala por pouca coisa (nem por muita) preferindo aceitar o que é inevitável a lutar contra o destino. Mas Kohaku não irá desistir, pois seria errado voltar aos céus e não premiar o médico por ser tão bom e salvar sua vida. Portanto, decide ficar na casa de rapaz até que possa descobrir algo que possa dar em forma de desejo ou convencer Shuichiro a se decidir por um desejo. As primeiras tentativas de ajudar o médico não serão muito bem sucedidas, visto que não sabe fazer nenhuma atividade, a não ser as atividades celestiais e nem tem a malícia para conseguir lidar com os problemas na Terra.

O mais surreal de tudo isso é que será na casa do Shuichiro que os seres do bem e do mal irão se refugiar, trazendo uma complicada situação para o organizado cirurgião, que não pode explicar nem mesmo a seu pai que chega de surpresa e se toma de amores pela namorada do filho, Kohaku, a permanência de suas estranhas visitas.

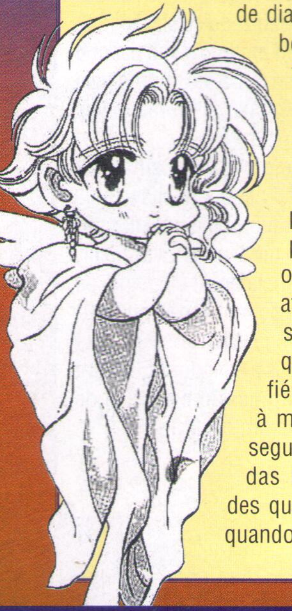
E é esse o princípio da encantadora história de Wish, um pequeno, mas marcante mangá das ultrafamosas garotas do grupo CLAMP. Nele tudo pode acontecer, até mesmo à convivência entre os anjos, os humanos e dos seres do mal, mas principalmente através do mangá Wish você e o anjo Kohaku irão ser levados a descobrir que para ter um verdadeiro desejo é preciso de mais de um coração.





E o céu se fez

Kohaku é uma criatura com a inocência de um bebê e a senso de honra dos que sabem e seguem o significado desta palavra. Deus tem um grande apreço por Kohaku, por esse o anjo de coração mais puro que existe no céu, assim, essa bonita criatura tem tanto horror em ferir os outros que não consegue consumir alimentos que não sejam leite, pois tem horror a qualquer outro alimento, seja vegetal ou animal, chegando mesmo a passar mal só de olhar para um peixe morto. Kohaku, à noite possui a forma de um anjinho gordinho e pequenino, mas de dia se transforma num belo ser de aparência feminina e jovem. Aparentemente, não tem nenhuma habilidade que possa ser de utilidade e é por isso esnobada pelos demônios que o denominam um anjo atrapalhado, que mal sabe usar os poderes que Deus dá a seus fiéis seguidores. Mas à medida que o mangá segue, é de Kohaku uma das mais belas atividades que um anjo pode ter, quando nos delicia com os momentos em que canta, num dos capítulos.

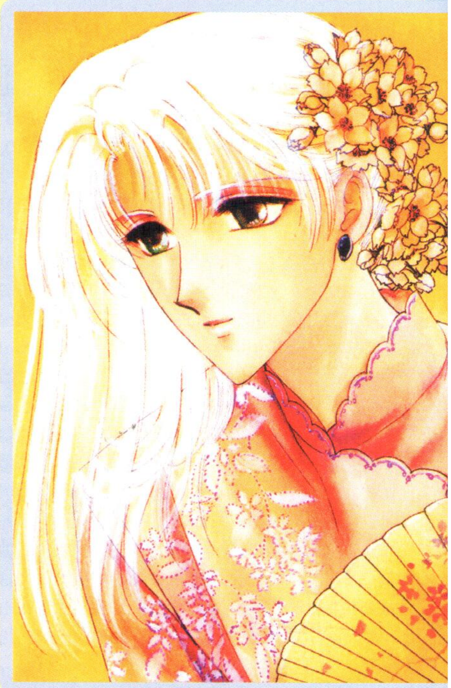


Kohaku está na Terra numa missão, e ela consiste em localizar e trazer de volta Hisui, a arcanja dos ventos e que desapareceu do céu. Hisui tem a aparência de uma bela mulher com personalidade sensata e tranqüila, mas que a paixão por Kokuyo, o filho de Satã, faz com que abandone tudo no céu e fuja para viver seu grande amor.

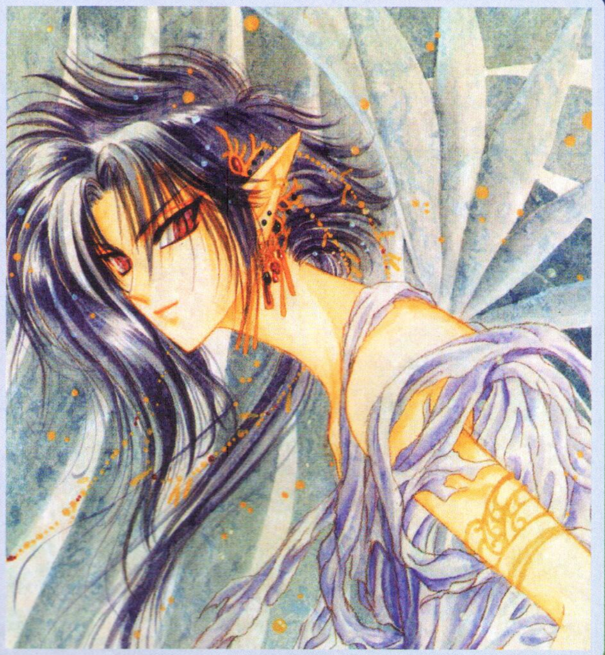
No reino de Deus existem quatro arcanjos e no mundo de Wish também, e cada um domina um elemento da natureza, Hisui como já escrevi, é o arcanjo dos ventos. Além dela existem Ransho o arcanjo da terra, apaziguador e com uma aura de elegância, ele é o mais maduro e sempre ajuda seus companheiros protegendo sempre que possível. Outro arcanjo é Toki, ele domina a água e está sempre com a cara amarrada, mas no fundo tem uma grande preocupação quando Kohaku não retorna da sua missão. Por fim, temos Ryuki, ele é o arcanjo do fogo, e como seu elemento é bastante agitado e exagerado, por possuir uma paixão não correspondida pela Hisui, ele acaba por pressionar Kohaku por uma resolução.

Entre as figuras celestes também figura Usyagi, o coelho que traz as mensagens de Deus em forma de flores; apesar de não falar uma única palavra no mangá ele tem uma presença bastante importante e é realmente muito gracinha.

Mas essa harmonia celeste está sendo colocada em cheque porque um puro ser de Deus agora não quer voltar aos céus, e sim fugir com o filho do próprio Satã para viver seu amor na Terra, quando deveriam lutar entre si. O que poderá acontecer com o mundo agora que o Senhor decidiu falar com Satã sobre a fuga de seu arcanjo?



"As garotas se transmutam em gatinhas negras, como boas (ou más?) diabinhas adoram qualquer rapaz bonito e podem ser bastante infiéis, amorosamente."



O diabo está nos detalhes

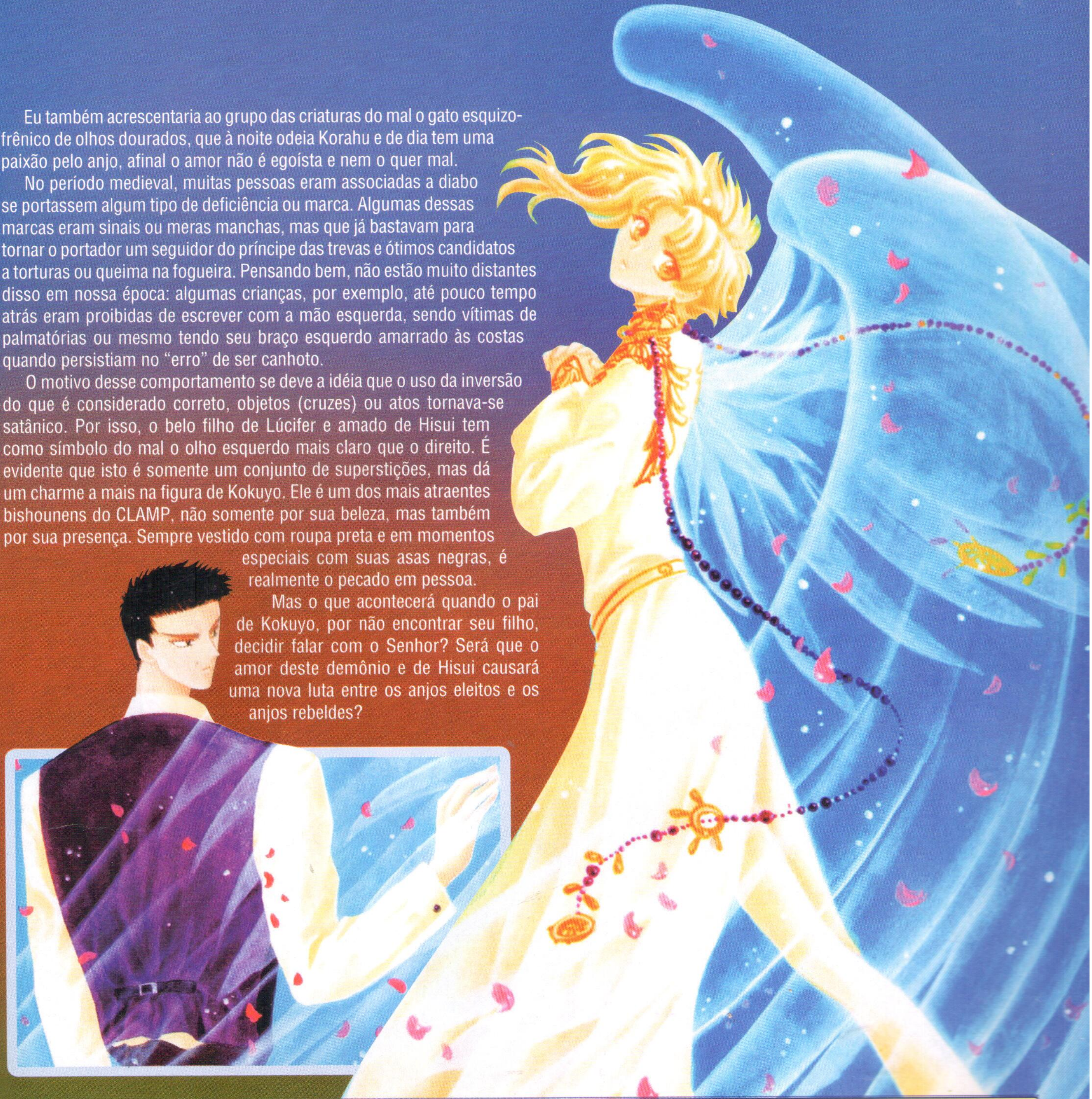
Como existem criaturas que obedecem a Deus tavmbém há aqueles que se opõem e tem Lúcifer como líder. Dentre elas, a primeira que conhecemos em Wish é Kouryu o dono do corvo que atormenta o anjo Kohaku no início da história. Ele é um demônio que tem o poder de produzir raios e com eles brigar com nosso anjo. Ele somente pode ficar na forma adulta quando anoitece, porque a luz do dia o deixa fraco e o transforma em um diabinho alado gorducho. Quando percebe que Kohaku está na casa do cirurgião e que a alma dele é tentadora, resolve ficar e importunar um pouco mais, para descobrir qual a missão que o Senhor deu ao anjo. Kouryu também tem servos, na verdade duas diabinhas gêmeas de nome Ruri e Hari, que amam seu senhor profundamente, tanto que até provam dele com mordidelas (!) de vez em quando. As garotas se transmutam em gatinhas negras, como boas (ou más?) diabinhas adoram qualquer rapaz bonito e podem ser bastante infiéis, amorosamente.

Eu também acrescentaria ao grupo das criaturas do mal o gato esquizofrênico de olhos dourados, que à noite odeia Korahu e de dia tem uma paixão pelo anjo, afinal o amor não é egoísta e nem o quer mal.

No período medieval, muitas pessoas eram associadas a diabo se portassem algum tipo de deficiência ou marca. Algumas dessas marcas eram sinais ou meras manchas, mas que já bastavam para tornar o portador um seguidor do príncipe das trevas e ótimos candidatos a torturas ou queima na fogueira. Pensando bem, não estão muito distantes disso em nossa época: algumas crianças, por exemplo, até pouco tempo atrás eram proibidas de escrever com a mão esquerda, sendo vítimas de palmatórias ou mesmo tendo seu braço esquerdo amarrado às costas quando persistiam no "erro" de ser canhoto.

O motivo desse comportamento se deve a idéia que o uso da inversão do que é considerado correto, objetos (cruzes) ou atos tornava-se satânico. Por isso, o belo filho de Lúcifer e amado de Hisui tem como símbolo do mal o olho esquerdo mais claro que o direito. É evidente que isto é somente um conjunto de superstições, mas dá um charme a mais na figura de Kokuyo. Ele é um dos mais atraentes bishounens do CLAMP, não somente por sua beleza, mas também por sua presença. Sempre vestido com roupa preta e em momentos especiais com suas asas negras, é realmente o pecado em pessoa.

Mas o que acontecerá quando o pai de Kokuyo, por não encontrar seu filho, decidir falar com o Senhor? Será que o amor deste demônio e de Hisui causará uma nova luta entre os anjos eleitos e os anjos rebeldes?



Tsubaki Nekoi

O ponto fraco desse mangá é muitas vezes o seu traço, fruto de uma artista ainda tímida quanto as suas qualidades. Ele possui uma certa irregularidade e em especial logo se nota pelas imagens coloridas que iniciam cada capitulo, que estão muito aquém do padrão CLAMP. Claro que existem cenas bem caprichadas, mas a segurança da mangaká quanto a sua forma de desenhar ainda estava se desenvolvendo e isto fica evidente nos comentários que ela faz no artbook do mangá. Ali, fala sobre a dificuldade inicial, por exemplo, de fazer figuras grandes, e por isso ela usava o recurso de preencher os espaços vazios muitas vezes com flores ou algo do gênero. Apesar disso, Wish é uma obra encantadora e seu desenho em linhas gerais vale a pena.

Muitas vezes dizemos que tal mangá é um trabalho do CLAMP, e mesmo que elas realmente trabalhem em conjunto, fica evidente o toque de uma ou de outra nos desenhos ou mesmo nos enredos de cada mangá produzido. Por isso, de uma forma correta é bom atribuir o mangá à artista, para que possamos acompanhar seu desenvolvimento. A responsável pelo desenho do mangá Wish é Tsubaki Nekoi, uma das quatro mulheres que formam o grupo CLAMP. A bela Tsubaki, que já assinou seu trabalho também com o nome de Mikki Nekoi, nasceu em Kyoto no dia 21 de janeiro de 1969. Sobre seus gostos, ela odeia comer verduras, e em relação ao cinema ama a saga "Indiana Jones". Além de Wish, ela desenha os personagens masculinos e todos os que não são humanos de xxxHolic, que atualmente está em produção no Japão. Ela faz também correções nos desenhos nos outros mangás do grupo.

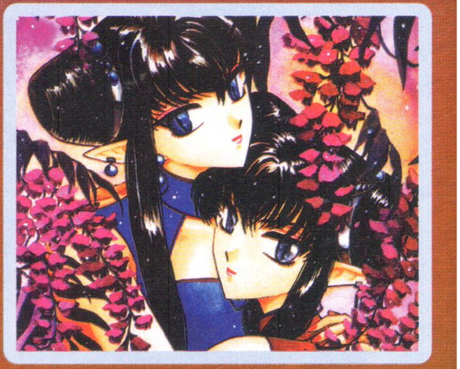
Os tons, sons e imagens de Wish

O desenho do mangá é muito simples e as paginas coloridas que predominam os tons claros, apesar da mangaká adorar vermelho, dão um tom despretensioso simples que é a palavra certa para definir Wish, sem que isso possa de modo algum ser sinônimo de ruim. Basta ver as capas dos volumes de Wish, são as mais simples que o grupo produziu, conservando sempre a imagem de Kohaku segurando uma mensagem de Deus nas mãos. Mas de alguma forma essas capas são de uma singeleza tocante que me agradam.

Como já falei, Wish teve um Artbook chamado "Wish: Memorial Illutrations Colletion", que além de ilustrações coloridas com comentários da Tsubaki Nekoi possui uma mini-história que se passaria depois do final do mangá, nele, a Hisui está muito mais bonita e o anjo Kohaku está muito mais feminino, fora isso tem até uma cena romântica que muitos vão apreciar.

Wish infelizmente não tem animê, talvez pelo pouco apelo comercial como alguns mangás posteriores do grupo. Se essas mangakás possuem um grande talento em construir suas histórias, possuem ainda mais forte a habilidade de comercializá-las. Mesmo assim, existe um CD Drama e dois clipes com os personagens do mangá, das músicas Wish e Enjeru Eggu no Tsukuri Kata da banda Ali Project.

Uma das curiosidades da obra é a escolha dos nomes dos personagens pela mangaká. Muitos deles são nomes de gemas preciosas, associados à própria personalidade do personagem: o nosso anjo Kohaku significa em japonês âmbar; Hisui é jade; o demônio Kouryu é granada; o belo filho de Satã Kokuyo, obsidiana; Ransho, o arcanjo da terra, quartzo azul, Ryuki, o arcanjo do fogo, lápis-lazúli. O gato esquizofrênico possui dois nomes e significados, um é Sango, que se traduz por coral, e Shinju, quando o gato está bonzinho, que quer dizer pérola. As diabas gêmeas Hari e Ruri, as únicas que realmente são mulheres sem sombra de dúvida, refletem de sua própria personalidade e físico parecidos, e significam respectivamente cristal e cristal azul.



Sexo dos anjos

Talvez umas das coisas mais óbvias deste mangá seria o relacionamento entre Shuichiro e o anjo Kohaku, um amor entre um homem e um anjo. É um relacionamento entre dois homens certos? Um shounen-ai. Mas no mundo CLAMP nada é tão simples e evidente assim. Primeiro, porque Kohaku, mesmo que não tenha seios, é desenhado de forma que transmita feminilidade, assim como Hisui, e possui ainda a habilidade de transformação física, precisando para copiar o corpo ou a roupa, somente observar uma determinada pessoa. Nas vezes que está como humano, por não ter a malícia de distinção entre os sexos, mantém uma imagem andrógina ou aproximadamente de uma garota bem jovem, fazendo com que o pai do médico sempre trate o anjo como mulher.

Indo além, na história as mangakás do CLAMP deixam mais uma vez a malícia encobrir a provável sexualidade de seus personagens, gerando muitos comentários entre os leitores. Explicando melhor, há um sutil e genial uso da mitologia judaico-cristã, que não admite

Nos pequenos frascos...

Wish foi lançado em 1996, e tem somente quatro volumes, mas realmente é entre os mangás terminados pelo grupo o meu favorito, seja pelo seu tema e por seus personagens ou ainda por conseguir mesmo com alguns pequenos contratempos, terminar de maneira satisfatória com o trabalho que se propõe. Wish tem uma história enxuta, apresenta seus personagens, seus problemas e os resolve de um jeito ou de outro, não levando você por mil e uma peripécias por vários volumes com reviravoltas absurdas que não levam a lugar algum e que têm como único objetivo, salvo em caso excepcionais, vender mais.

As histórias consideradas "paralelas" no mangá não são para preencher páginas e alongar, ao contrário, somente existem para esclarecer as motivações dos personagens e costurar as amarras do enredo.

Quando nos últimos momentos de leitura estamos torcendo pelos personagens e esperamos para saber qual resolução no fim Deus irá dar, ficamos com o coração na mão de ansiedade. Posso dizer, para os que não tiveram o prazer de ler, que Wish tem um final muito justo e bonito, onde eu por um segundo pensei que penderia para o vazio, sem respostas. Por isso, mesmo aqueles que têm algum receio com as obras do CLAMP irão gostar deste encantador mangá, que é um fruto inequívoco do melhor que essas mangakás podem fazer para emocionar seus leitores.

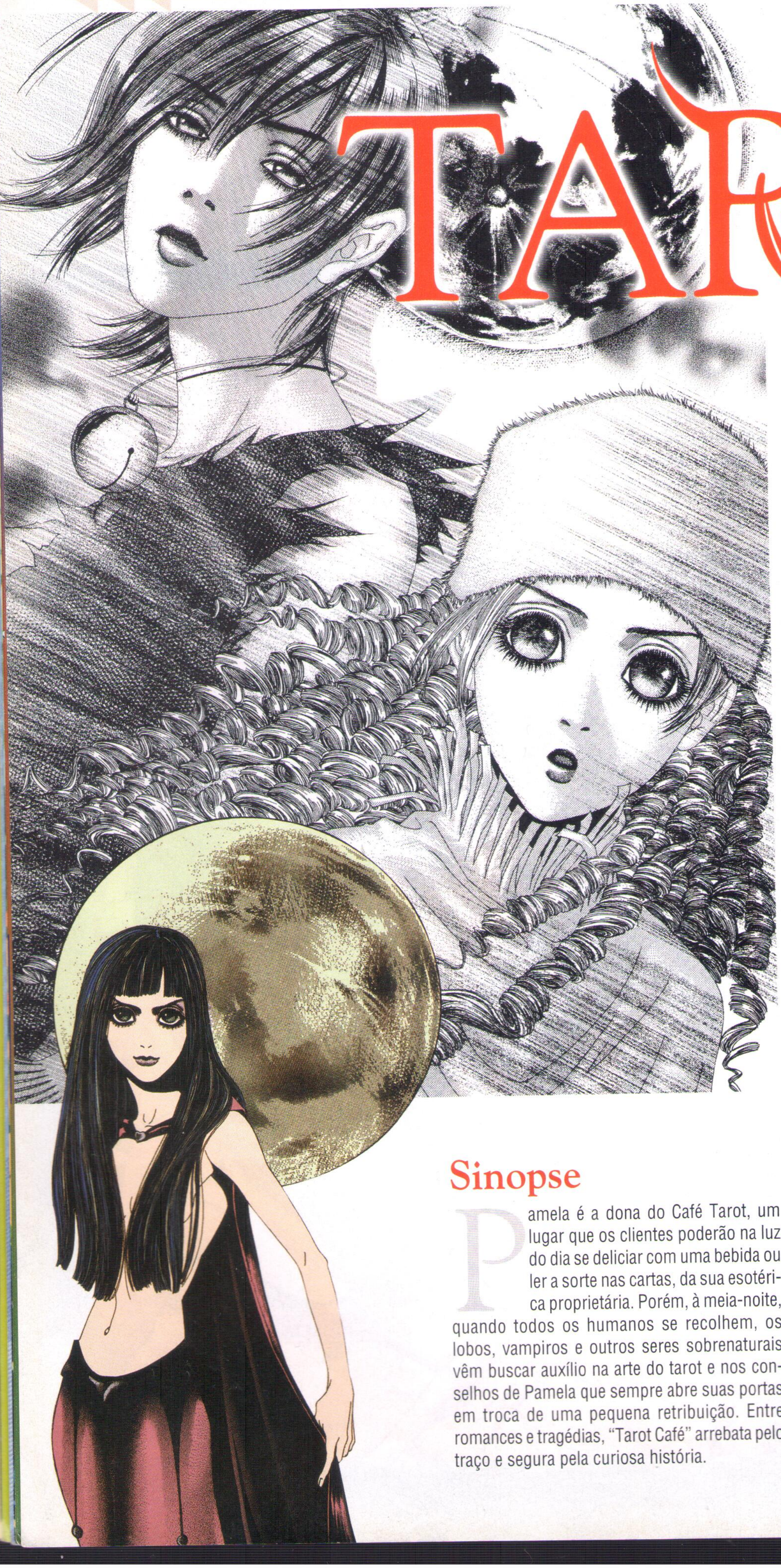
> "Se os anjos não têm sexo, como poderia Kohaku ser 'homem' e assim existir a situação shounen-ai?"

atribuir uma sexualidade nem a Deus nem a seus anjos. Sendo assim, se os anjos não têm sexo, como poderia Kohaku ser "homem" e assim existir a situação shounen-ai?

Mesmo sendo um tema que tende a se encaminhar para uma mera discussão sobre o "sexo dos anjos" e por isto mesmo infrutífera, ainda é interessante ver a relutância das mangakás em confirmar com todas as letras o relacionamento shounen-ai. Assim, temos a figura de Kokuyo, que dentro do mangá, como uma sombra das próprias autoras, brinca com a questão e deixa o leitor ciente que o CLAMP faz esse "não-assumir" de sexualidade — é uma brincadeira intencional, porque a contestação é da natureza dos anjos caídos, e portanto, Kokuyo muitas vezes vai tentar dizer que "Kohaku não pode ficar com o médico porque é...", mas não consegue completar a frase, não diz que o anjo é um ser masculino, e chega mesmo a questionar se existe uma força superior que o impeça de falar sobre o assunto. Claro que tem, sim, Kokuyo! Na verdade, quatro belas e inteligentes forças.

Por Sett

TAROT



PUBLICAÇÃO:	2002
VOLUMES:	7 volumes
EDITORA ORIGINAL:	Sigongsa
AUTORA:	Park Sang-Sun

Resenha

Dentro de uma cidade, por entre a pressa do cotidiano existe um lugar afastado onde as pessoas podem tomar seu café sossegadas, e se conhecerem bem a dona do local, poderão pedir que ela leia o que o destino esconde nas lâminas do tarot. Esse lugar se chama Café Tarot e é dirigido pela sensitiva Pamela. Quando o relógio soa a meia-noite em ponto, surgem alguns clientes que pertencem a naturezas diversas, eles procuram ajuda para seus problemas amorosos e espirituais com Pamela. Alguns são pessoas com habilidades especiais, como os alquimistas, outros são seres sobrenaturais que convivem com os humanos, como os vampiros, homens-lobo e fadas.

Pamela é uma jovem mulher bonita com seus cabelos repicados, rosto de boneca e jeito de cigana. No começo, ela parece ser uma pessoa fria e desinteressada, mas trata-se de uma protagonista fascinante, que mesmo tendo ligações com assuntos místicos é, às vezes, simplesmente uma mulher como tantas outras, que se apaixona, gosta de admirar homens bonitos, que trabalha no seu próprio negócio e está sempre pronta para ajudar a quem precisa.

O romântico clima gótico vai encantar e envolver com seus diálogos diretos e os belos personagens, levando o leitor a se tornar um expectador ávido pelo desenrolar da história. Este manhwa é feito de várias histórias fechadas, como se fossem capítulos de um livro que vai contando aos poucos sobre seus misteriosos personagens e do porquê da história. Não existem amores simples neste manhwa, eles são sempre intensos na sua tragédia ou na sua beleza, e vívidos em toda sua plenitude. Assim é a o início de Tarot Café, quando conhecemos Alicia - uma linda garotinha de cabelos cacheados, que está sempre sozinha e que por ter problemas físicos, tem que andar com muletas.

Sinopse

Pamela é a dona do Café Tarot, um lugar que os clientes poderão na luz do dia se deliciar com uma bebida ou ler a sorte nas cartas, da sua esotérica proprietária. Porém, à meia-noite, quando todos os humanos se recolhem, os lobos, vampiros e outros seres sobrenaturais vêm buscar auxílio na arte do tarot e nos conselhos de Pamela que sempre abre suas portas em troca de uma pequena retribuição. Entre romances e tragédias, "Tarot Café" arrebata pelo traço e segura pela curiosa história.

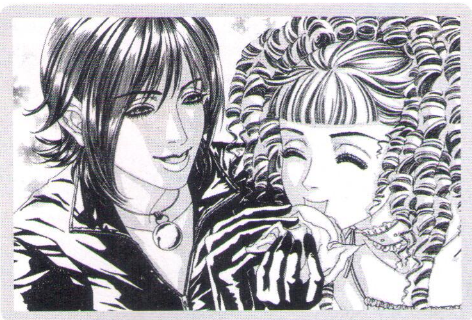
CAFE

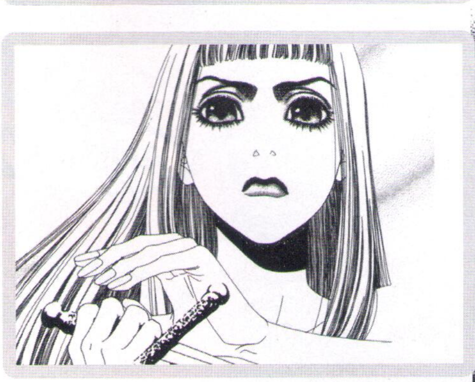
Mas um dia, quando vê na rua um menino-gato abandonado, com o nome de Butterfly, o leva para casa. A garota e o menino, cresceram com amigos, mas ele termina se apaixonando por Alicia. Porém, sabendo não ser correspondido, o homem-gato pede ajuda a Pamela quando o ciúme e a raiva começam a consumi-lo. Mas até onde o amor pode levar alguém?

Em outro momento, conhecemos o drama de um alquimista que, enlouquecido pelo amor, seqüestra a mulher que ama. Mas o amor pode se transformar em ódio e a bela princesa, enfurecida por ser mantida em cárcere, mostra que tem um coração cruel e sádico por trás da aparência angelical. A felicidade surge surpreendentemente bem, mais do que imaginamos, nesta versão alternativa de "Pigmalião". Para aqueles que gostam das sanguíneas criaturas da noite, temos o vampiro Calic. Elegante, sensual e sedento de sangue, ele também precisa de ajuda quando novamente consegue reencontrar alguém muito importante, que perdeu em outra vida, e desta vez quer superar seus instintos e viver o mais "normal" possível.

Além de Pamela, quem sempre está presente é o misterioso, alto e atraente, Belus. Ele é um homem que tem um envolvimento especial com Pamela e parece saber de muitas coisas sobre os clientes especiais que a cartomante atende após a meia-noite. Quase sempre está perto da Pamela para provocá-la ou compartilhar um lanchinho, com suas roupas cheias de estilo.

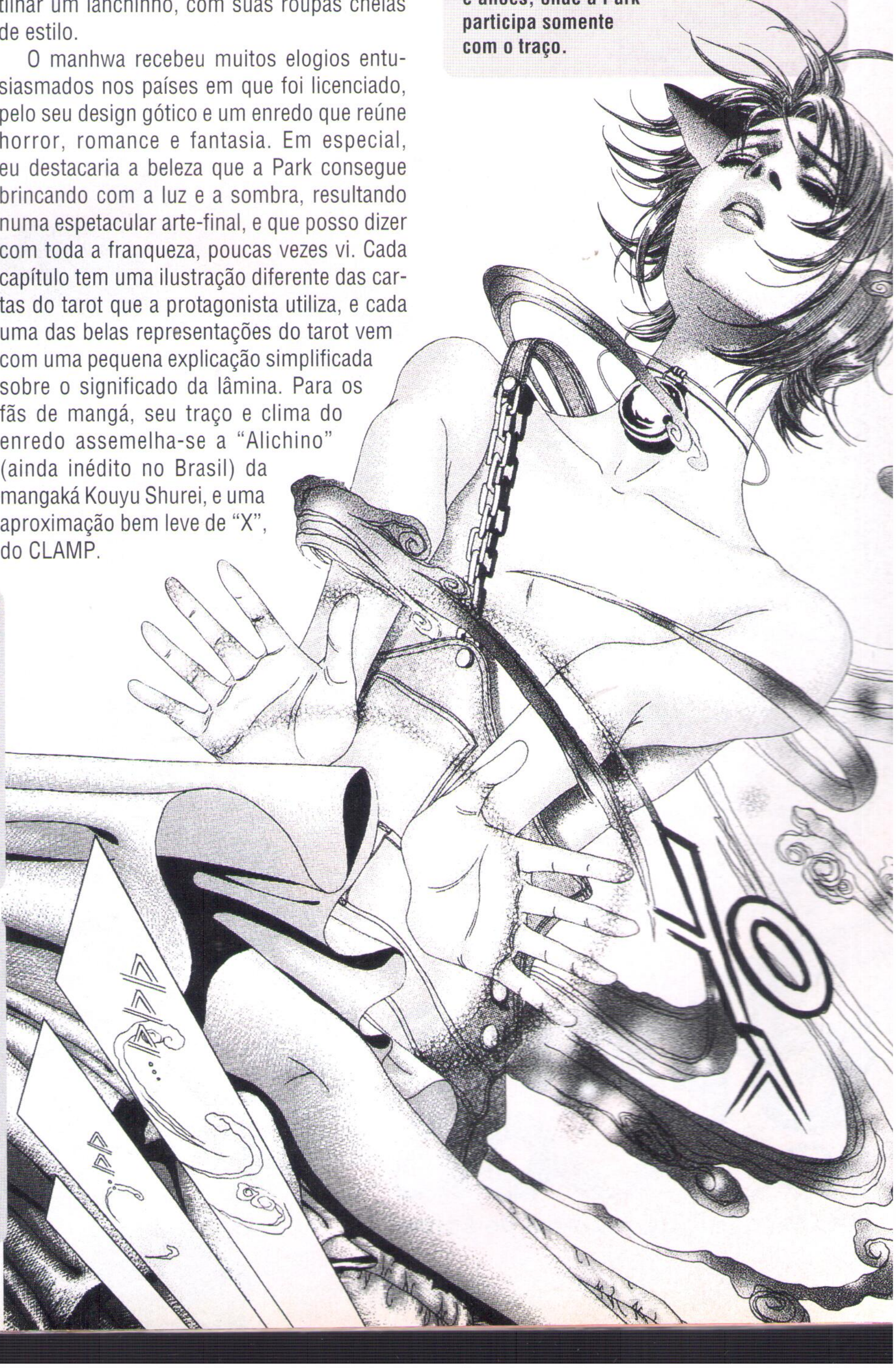
O manhwa recebeu muitos elogios entusiasmados nos países em que foi licenciado, pelo seu design gótico e um enredo que reúne horror, romance e fantasia. Em especial, eu destacaria a beleza que a Park consegue brincando com a luz e a sombra, resultando numa espetacular arte-final, e que posso dizer com toda a franqueza, poucas vezes vi. Cada capítulo tem uma ilustração diferente das cartas do tarot que a protagonista utiliza, e cada uma das belas representações do tarot vem com uma pequena explicação simplificada sobre o significado da lâmina. Para os fãs de mangá, seu traço e clima do enredo assemelha-se a "Alichino" (ainda inédito no Brasil) da mangaká Kouyu Shurei, e uma aproximação bem leve de "X", do CLAMP.





Park Sang Sun

Park Sang Sun é a mangaká de "Tarot Café", e ele é seu trabalho mais famoso e na opinião da própria artista, o mais bonito. Depois de se formar pela universidade de Kookmim, em Design, ela venceu uma competição de desenho com a história "Broken Toy" (1997). Usando as palavras da mangaká, desenhar um manhwa é "encontrar uma forma superior de manifestação artística", por isso ela adora ilustrar seus trabalhos que geralmente possuem nos seus enredos elementos de ficção científica ou fantasia tradicional coreana e medieval européia. Entre seus trabalhos licenciados pelo mundo estão "Ark Angels", uma historia muito fofa aos moldes de Sakura Card Captors e "Les Bijoux", que se passa numa realidade fantástica repletas de elfos, magos e anões, onde a Park participa somente com o traço.



Toru Furuya:

A voz de **Seiya**, **Yamcha** e **Tuxedo Mask** estará presente na AnimeCon 2007!

Dias:
06, 07 e 08 de Julho
Alameda Lorena, 665
Próximo ao metrô
Trianon-Masp

Além da presença da:

MAD HOUSE

Estúdio de Animação responsável por títulos como:

DeathNote,
Gunslinger Girl,
Final Fantasy VII: Last Order,
Metropolis,
Monster
e muitos outros!

acesse o site: www.animecon.com.br

Ingressos:

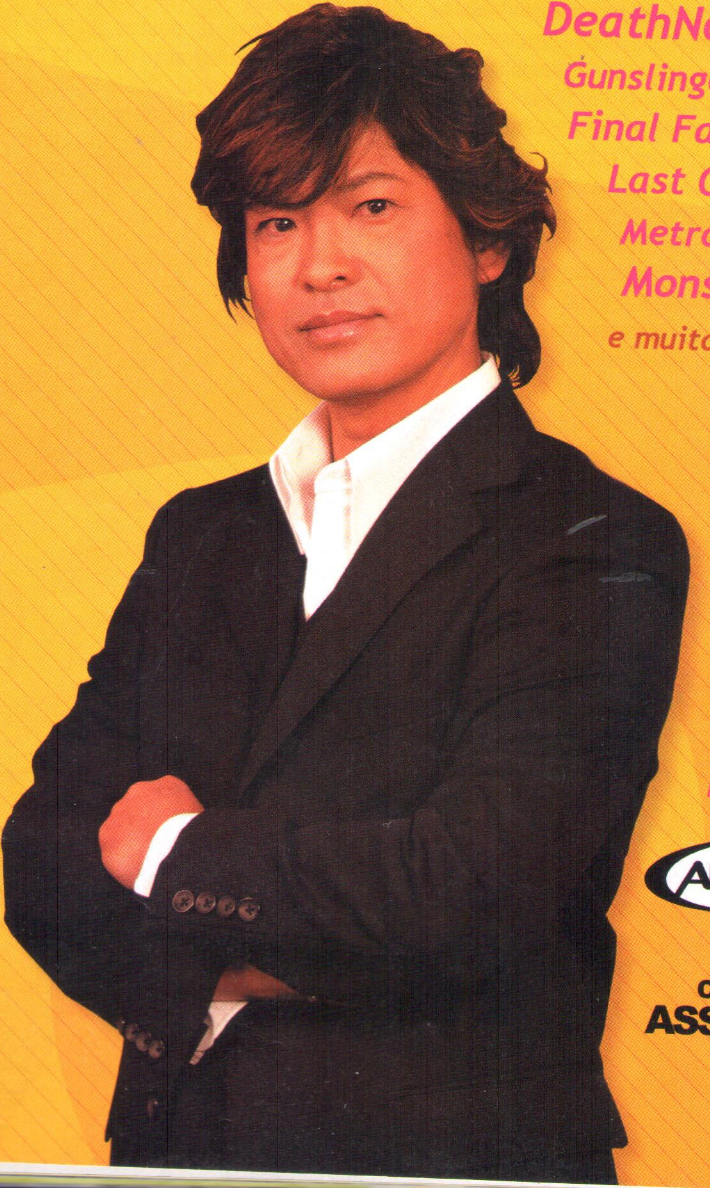
Valores:
Dia 06 - R$ 13,00*
Dia 07 e 08 - R$ 15,00*
Pacote 3 Dias : R$ 40,00*
Ingressos diários na porta: R$ 18,00*
*Valores referentes à meia-entrada

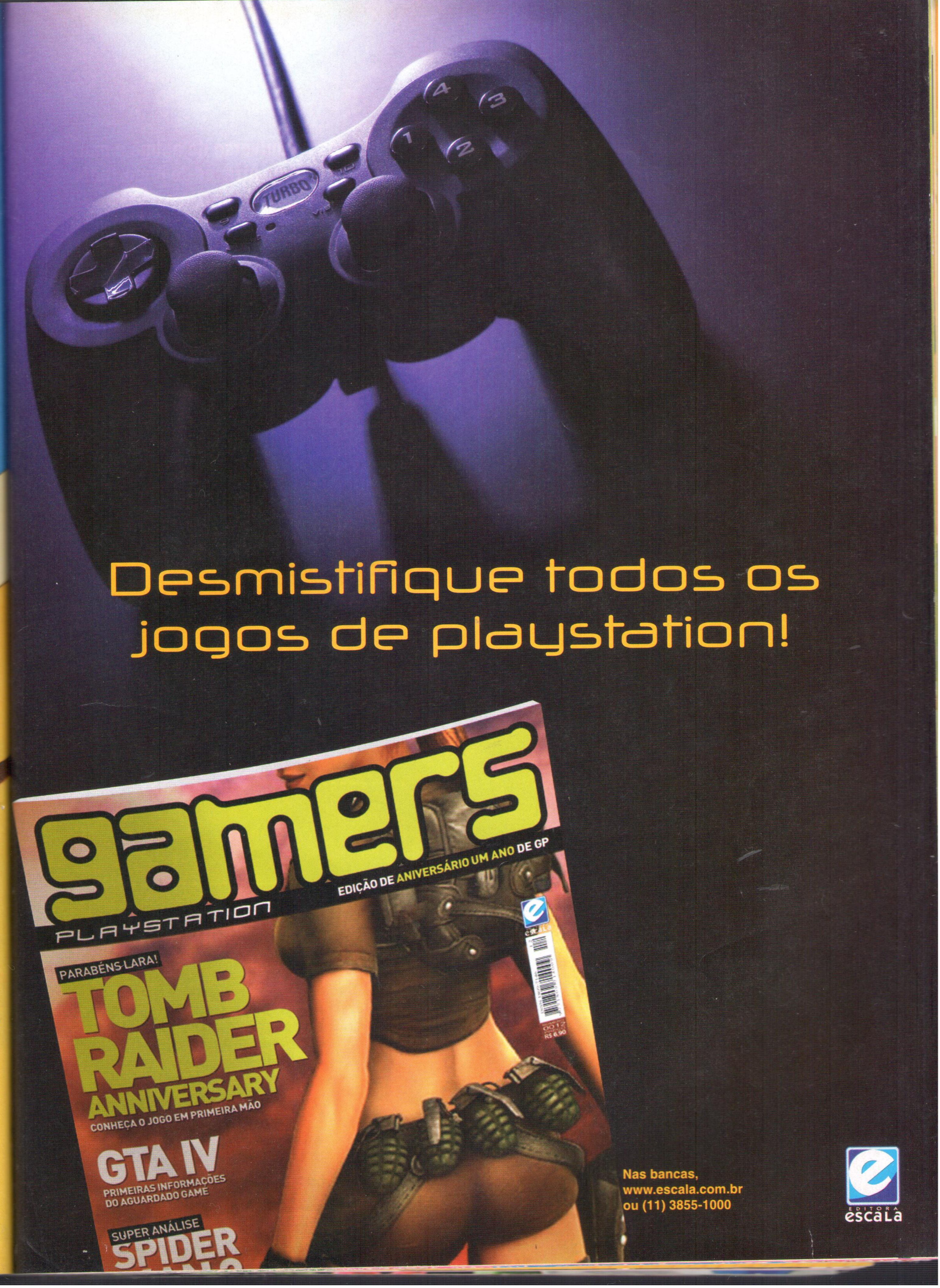
Centrais de Venda:
FX Arte Digital - 3341-8108
Anime Hunter - 3272-8426
Comix - 3088-9116
Lojas UZ Games dos Shoppings:
Center Norte - 6251-0976
Eldorado - 3814-4888
Ibirapuera - 5042-2200
Tatuape - 6191-5155
West Plaza - 3673-5998
Morumbi - 5182-2211

Venda On-Line:
www.animeland.com.br

Anime Con 2007
IX Convenção Internacional de Anime

patrocínio:
ANIMAX®
COLÉGIO ASSUNÇÃO




TURBO
1
2
3
4
Desmistifique todos os jogos de playstation!
gamers
PLAYSTATION
EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO UM ANO DE GP
PARABÉNS LARA!
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
CONHEÇA O JOGO EM PRIMEIRA MÃO
GTA IV
PRIMEIRAS INFORMAÇÕES DO AGUARDADO GAME
SUPER ANÁLISE
SPIDER
R$ 6,90

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

Nesta seção traremos todo mês alguns produtos bacanas ligados ao universo do animê e mangá. Infelizmente, nem todos serão facilmente encontrados no Brasil, mesmo através de importadores, mas ficam registrados pelo caráter de curiosidade do que anda saindo lá fora...

Garotas de atitude...

Essas são as garotas do game para PC Fate/hollow ataraxia, cuja história ocorre tempos depois dos acontecimentos de Fate/ Stay Night (que possui uma série animada muito popular). Caren Ortensia e Llya mostram-se numa pose bem estilosa e elegante, enquanto a Saber faz pose com sua enorme espada. As bonecas são um lançamento da empresa Kotobukiya e custam cerca de 30 dólares cada uma (cerca de R$ 61,00).

Uma luva poderosa!

Muito mais que um artigo fashion, esta luva tem poderes pra lá de especiais, quem afirma isso é Rukia, uma das protagonistas da série Bleach. A moça usa essa "arma" para remover o espírito de Ichigo de seu corpo e para lutar contra as forças do mal, os Hollows. A luva sai por 9 dólares, cerca de R$ 18,00.

Uniforme Ninja!!!!

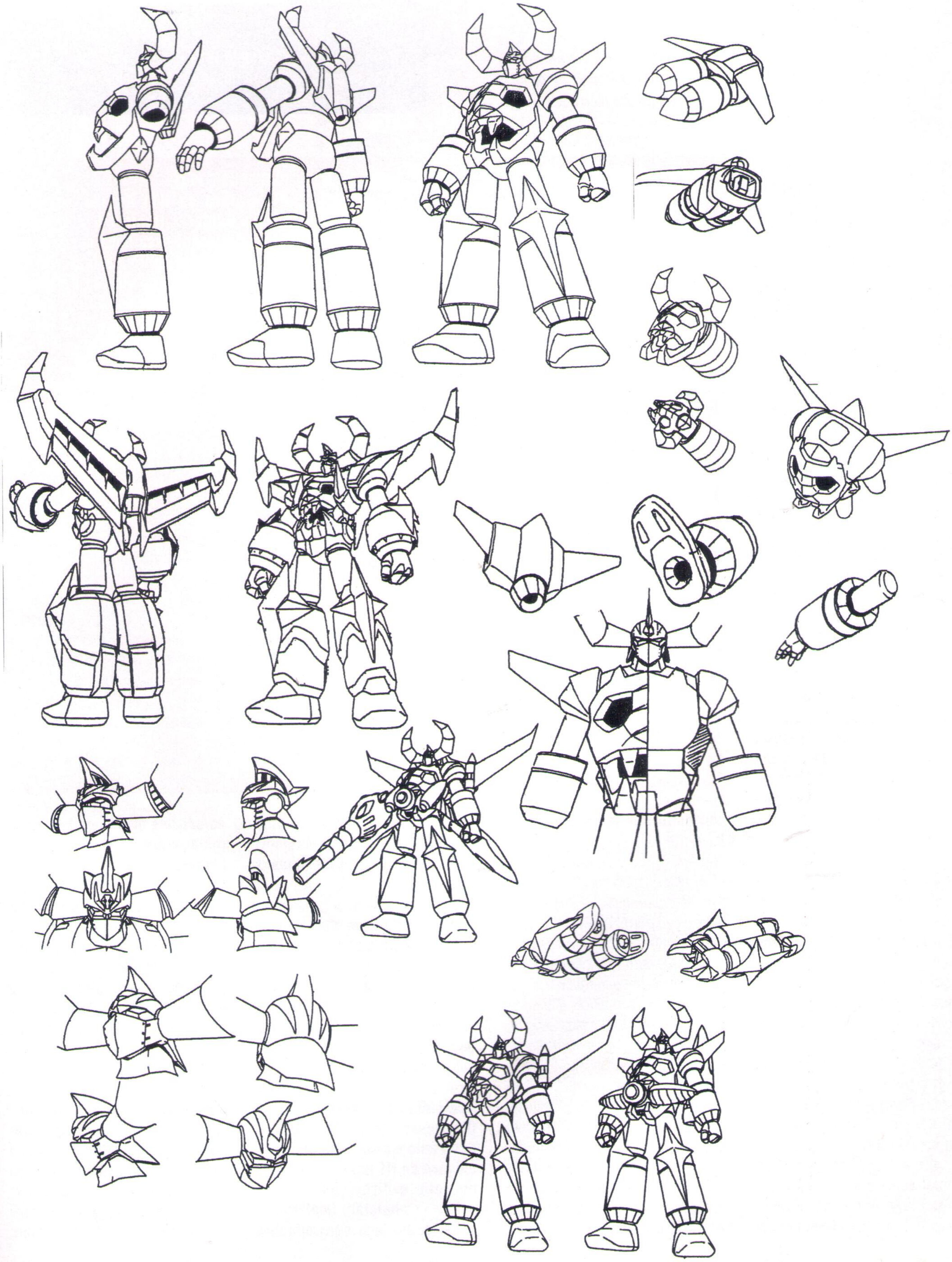
Esse todo mundo vai querer! Se a Mônica possui um armário cheio de vestidos vermelhos (todos iguais), Kakashi sensei possui um cheio destes uniformes ninjas. Com um deste, você não sentirá falta de espaço para guardar seu armamento ninja, mas fique esperto, como o próprio produto avisa aos seus usuários, não vá saindo por aí achando que está protegido contra ataques reais, por favor! Cada jaqueta desta sai pela "bagatela" de 73 dólares, algo em torno de 145 reais.

Onde encontrar...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites

Legend of Daiku-Maryu

Diretor de Arte: Mitsuki Nakamura / Mechanical Design: Ken Ootsuka



Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

MINHA SUGESTÃO

Olá, pessoal da NT, adoro a revista e vejo que vocês evoluíram muito de um tempo pra cá, pensando mais no leitor, colocando seções; vejo também mais interatividade e sei que é bom ver animês novos sendo lançados a cada dia que passa, mais sinto falta de um "túnel do tempo", lembrando aqueles animês antigos como Guerreiras Mágicas de Rayearth, Sailor Moon, Buck, El-Hazard entre outros. Ah, vê se dá pra botar na seção Play uma matéria da banda Orange Range, o som deles é ótimo.

Deck Malvin

Valeu, Deck, pela mensagem de apoio, estamos sempre tentando melhorar e acho que isso faz com que sempre possamos evoluir. Fique sempre conosco, OK? Sobre uma seção falando de coisas mais antigas (apesar de que o que você citou nem é tão antigo assim) é uma idéia bacana, já estamos pensando a respeito faz um bom tempo. Seu pedido para a seção Play foi anotado, OK? E só uma coisa, Rayearth e Sailor Moon já ganharam matérias especiais em NT anteriores...

PUBLIQUEM PLZ!!

Alô Galera da NT! Adorei a matéria de Hunter x Hunter! E é sempre bom falar sobre essa nova geração de animês. Gostei tanto da matéria de Azumanga Daioh que virei fã da série. Só não concordo com as criticas sobre o Professor Himura e Tomo-chan (acho eles superengraçados). Agora, vamos aos pedidos, gostaria que publicassem uma matéria completa sobre Death Note (filme, animê, mangá, pois é sucesso no mundo todo). E abrindo o caixão, queria também que publicassem algo sobre a antiga série Hajime no Ippo. Adoro o jeito de vocês e o respeito com os otakus de todo o Brasil.

Gabriel Palma Furtado

Olá Gabriel, que bom que gostou da matéria; demorou a sair, mais cumprimos a promessa, né? Sobre seus pedidos, Death Note ganhará, sim, um espaço todo especial aqui na NT, já estamos produzindo o material e Hajime no Ippo está mais que anotado, OK? Azumanga Daioh é bem bacana e os personagens são únicos, ou você ama ou odeia (risos)! Ah, sim, seu e-mail para falar com outros leitores, né? Anotem aê, galera: gabriel_palma01@hotmail.com

OLÁ PESSOAS...

Encontrei uma revista da NT por acaso e me apaixonai quando vi que finalmente haviam se lembrado dos demais otakus!! Era a edição com o especial de Hunter x Hunter... Meu animê favorito!!! Eu curto animê desde CDZ, mas fiquei muito tempo sem ver ou saber de animês e mangás, até que Hunter x Hunter e FMA reascenderam meu interesse! Gostaria de entrar em contato com o resto da galera, aqui no DF, por e-mail (itamarairm@hotmail.com). Estou começando a mergulhar no Bleach, e rever Evangelion! Desde sempre muito obrigado por tanta atenção e respeito.

Itamara Ramos Macedo

Olá Itamara, tudo bem? Realmente HxH é muito legal, né? Pena que a exibição parou na RedeTV! Será que o mangá chega no Brasil? Acho que sim, viu, hehe. Bom, seu e-mail está divulgado e já que você curte Evangelion e Bleach, não deixe de ver nossas edições anteriores que já falaram destas séries.

OLÁ NT!

É a primeira vez que eu escrevo e gostaria muito de parabenizar a Valéria pela incrível matéria que ela fez na edição 15 sobre Azumanga Daioh, aliás por todas as matérias que ela faz. Queria pedir que vocês fizessem uma super matéria sobre Magister Nagi Magi e Loveless. Kissus NT!

Nycole Silva

Olá Nycole, realmente a Valéria manda muito bem em seus artigos, né? Sobre seus pedidos, foram anotados viu? Logo, logo teremos estas ótimas séries em nossas páginas. Ah, sim, a Nycole quer se corresponder pelo MSN nyka_yumura@hotmail.com.

NÚMEROS ATRASADOS

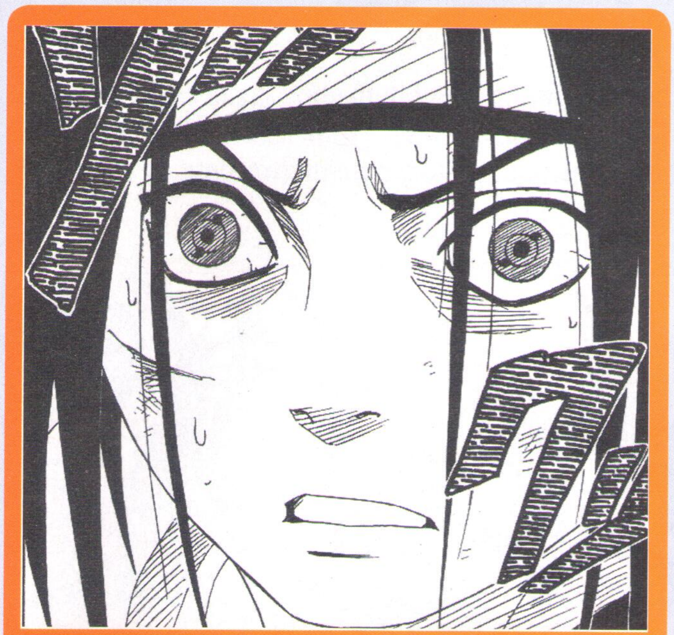
Olá, meu nome é Luiz, moro em São Paulo e estou sem algumas edições da NT para poder bater no peito e dizer "eu tenho a coleção completa". Gostaria de saber como faço para adquirir as edições que ainda faltam na minha coleção. Até +

Luiz Felipe

Fala, Luiz, tudo bem? Para conseguir edições anteriores é bem fácil, basta você ir até sua banca de jornal preferida e pedir para que ele encomende à distribuidora ou então, você acessa o site da editora (www.escala.com.br) e realiza sua compra on-line, de forma simples e segura.

PEDIDOS...

Gostaria de parabenizar a todos vocês aí da NT por essa maravilhosa revista. Compro desde a numero 1 e cada vez melhora mais e mais; continuem assim. Bom, galera, gostaria de fazer umas sugestões de matérias:



NARUTO!

Oi galera do NT, eu adoro a Neo Tokyo! É a melhor revista de animê e mangá do Brasil, a primeira que comprei falava de Naruto, desde então, eu passei a comprar todas que falam dessa série! Queria pedir uma reportagem sobre o animê Historias de Fantasmas e a letra/tradução de algumas músicas do Naruto.
Miriã Rodrigues da Cruz
Oi Miriã, tudo bem? Poxa, você acompanha a gente, então, desde a primeira edição, que bacana! Mas que coisa é essa de comprar só edições com capa de Naruto? Sempre trazemos matérias muito bacanas, vale a pena acompanhar a gente todo mês e dar oportunidade para outras produções. Sobre seus pedidos, eles estão anotados.

1°, uma sobre o CLAMP e as suas obras. 2°, uma do XXX Holic, meu mangá favorito e outra do X-1999 que é muito bom, também. E por último, algo sobre Sanctuary, um mangá surpreendente que me apaixona mais a cada número.
Jefferson Donegar
Grande Jefferson, seus pedidos são uma ordem. Está tudo anotado aqui em nosso caderno, que já está com uma lista de desejos enorme. Estamos no aguardo de seu fanzine para divulgação, e atendendo a outro desejo seu, vamos publicar seu e-mail, claro. Anotem aê, galera: jeffwyller@hotmail.com

SAGA G

Apesar de eu ter comprado somente a edição 16, vi a qualidade da revista e estou impressionado. Agora, vamos ao que interessa: gostaria de deixar como sugestão p/ matérias, que vocês colocassem algo falando dos animês de Mecha ou falando do mangá de CDZ - Episódio G, que é muito show. Muito obrigado e continuem com o bom trabalho. Ah, quem quiser falar comigo via MSN, anota aê: rock_striker@hotmail.com.
Vilson Borges
Vilson! Vamos aproveitar que você gostou da revista e completar sua coleção, né? Uma carta nesta seção já fala como fazer isso. Sobre seus pedidos, já anotamos, mas só um toque, Episódio G já ganhou uma matéria especial na edição 4 da NT.

MUITAS MATÉRIAS...

Me chamo Letícia, tenho 11 anos e amo muito animês. Vim pedir, se for possível, matérias dos animês Elfen Lied, Fruits Basket e Fate Stay Night, além de uma matéria sobre os personagens que não aparecem muito em Bleach, um exemplo seria a Hinamori Momo, a minha personagem favorita. Ah, também quero dizer que meu quarto só tem pôsteres da NT. Obrigada e XauXau.
Letícia Alves de Abreu
E aí Letícia, você sabia que sua personagem favorita foi uma das que mais deu trabalho ao seu criador para a escolha do nome? Bom, voltando a sua carta, seus pedidos foram anotados (mais um pedido pra Elfen Lied? É, temos que correr com essa matéria) e sobre Furuba, veja na edição 7 nossa matéria sobre essa fantástica série.

SUPER CAMPEÕES

Faz algum tempo que acompanho a NT... é muito bom ir às bancas e ver algo que gostamos. Amei a matéria que fizeram de HxH e queria pedir uma matéria especial sobre Super Campeões pois eu amo esse animê. Desde já agradeço pela atenção e desejo a vocês muita sorte e que continuem sempre nas bancas, dando muitas alegrias aos leitores que (como eu) adoram vocês!!!!
Maria Daniela
Nossa Maria, ficamos todos emocionados aqui na redação. Obrigado mesmo por suas palavras e pode deixar que vamos vestir nossos uniformes, entrar em campo com toda a garra e vencer o campeonato, ops... acho que acabei me empolgando. Eu quis dizer que prometemos fazer algo muito bacana sobre Tsubasa, tá?

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

AnimeCon 2007
São Paulo - SP
06 à 08 de Julho de 2007
http://www.animecon.com.br/

Anime Family 2007
Rio de Janeiro - RJ
07 e 08 de Julho de 2007
http://www.animefamily.com.br/

Sci-Fi Friends 2007
São Paulo - SP
14 e 15 de Julho de 2007
http://www.animefriends.com.br/

Anime Friends 2007
São Paulo - SP
19 à 22 de Julho de 2007
http://www.animefriends.com.br/

SANA 7
Fortaleza - CE
20 à 22 de Julho de 2007
http://www.portalsana.com.br/sana7/

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

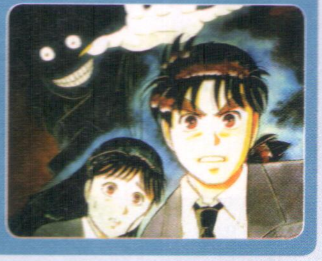
ERRATAS

MUCC eroguro?

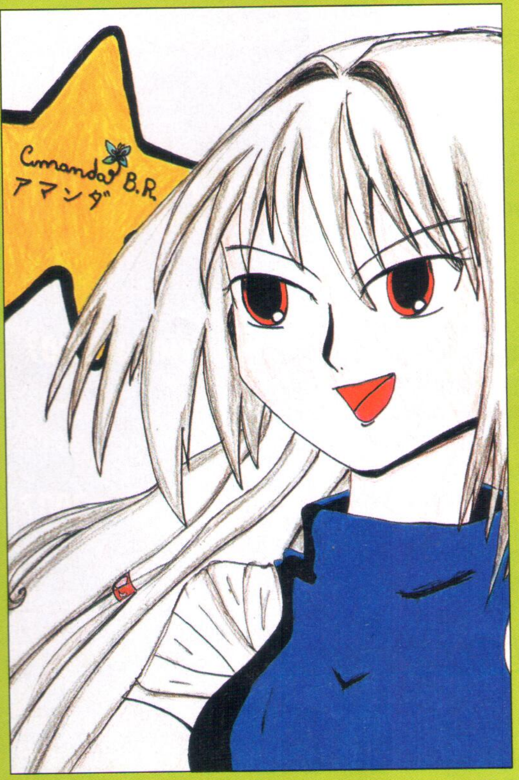
Na edição 17 da NT, a matéria “Breve história do j-rock - parte 2” deu a entender que o MUCC é uma banda do chamado eroguro kei. Porém, o vocalista Tatsurou declarou no ano passado à revista alemã Orkus o seguinte: “Somos conhecidos como uma banda eroguro kei. Mas eu acho que (a classificação) angura kei combina mais (conosco).” Trata-se de uma questão controversa. Não existe padrão de som ou visual no eroguro kei. Teoricamente, o que caracteriza este subgênero do visual kei são as letras eróticas e grotescas, temas dificilmente encontrados no trabalho do MUCC.

Imagens trocadas...

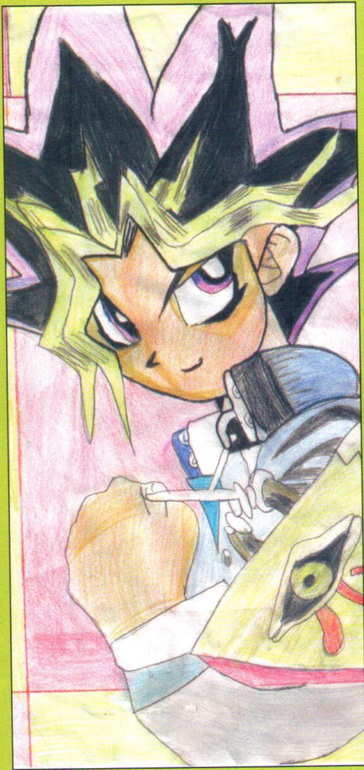
Na edição 16, a resenha sobre Kindaichi Shounen no Jikenbo foi erradamente ilustrada com imagens de Eroica yori Ai wo Komete. Abaixo, uma imagem correta da série.



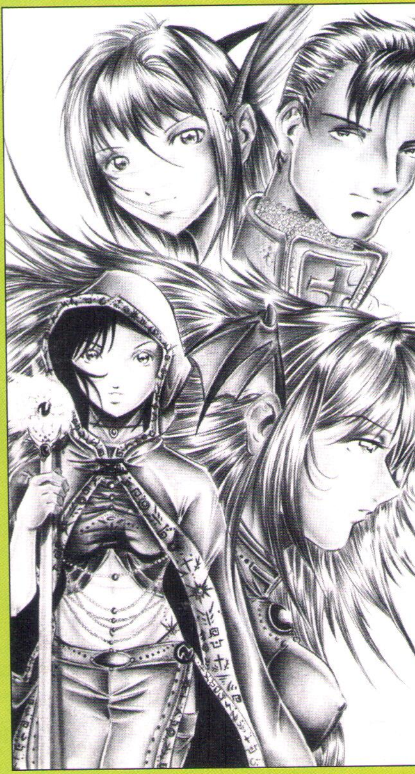
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .


Amanda B.R.
アマンダ

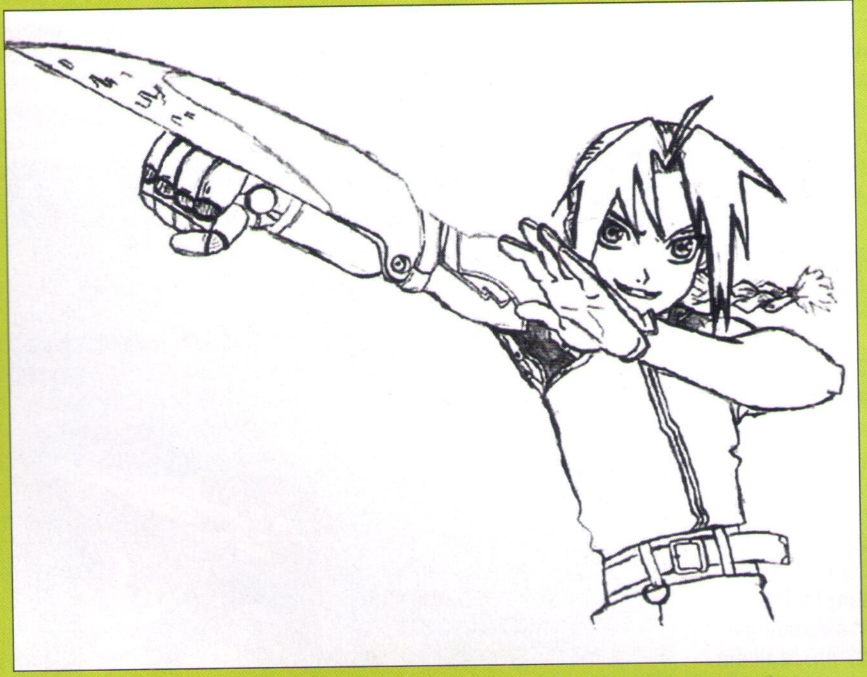
Amanda Barbosa Ribeiro



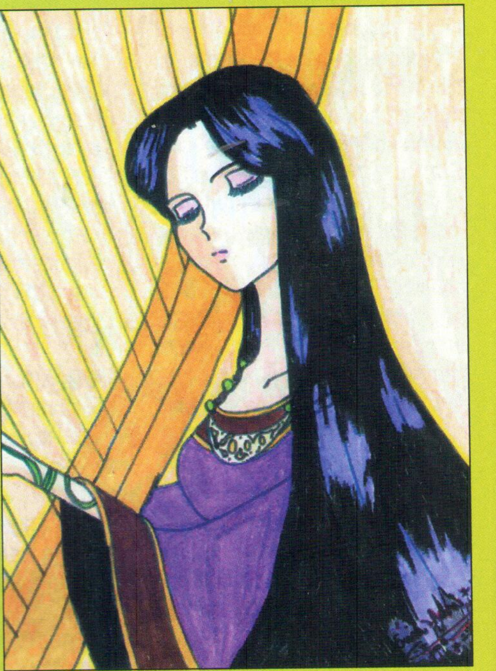
Bruno Kendy Kiriyama



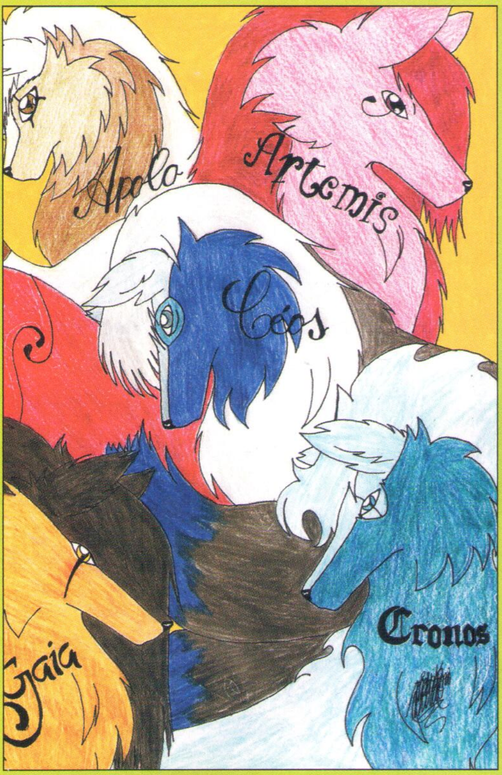
Douglas Higor A. de Souza



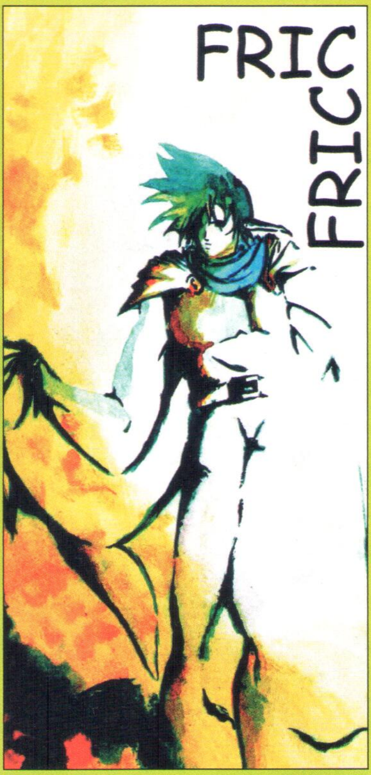
Luísa Ribeiro Bezerra



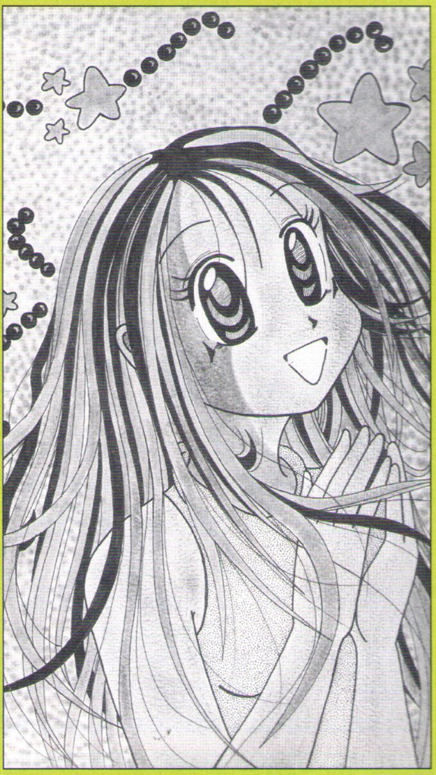
Érikca Marie Yasaka


Apolo
Artemis
Céos
Cronos
Gaia

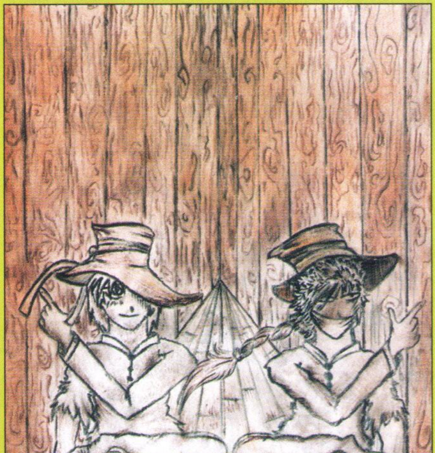
■ Erika M. Murao



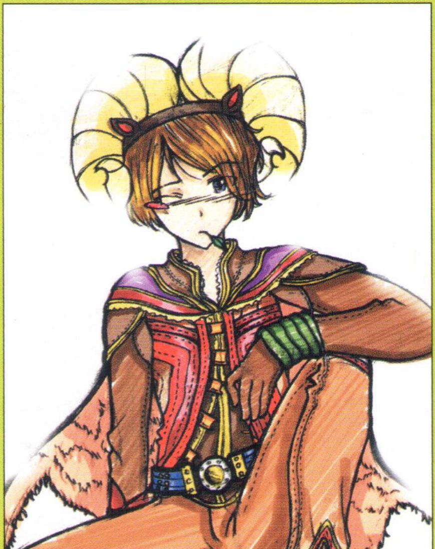
■ Fulvio Lima



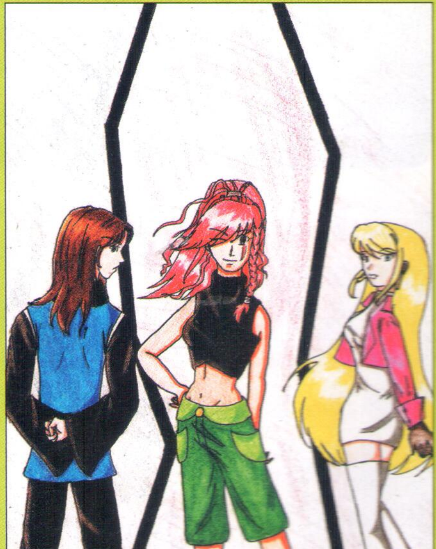
■ Lady Ellen



■ Pietro (Kenji) Francesco Leonardi



■ Stephanie Lucchesi Prantera



■ Susiane Viana Dos Santos

Por Otávio Moulin

Checklist de Junho/2007

Ichi – O Assassino

(Ichi The Killer, JAP/COR/HKO, 2001) Direção de Takashi Miike. Com Tadanobu Asano, Nao Omori. 130 min. Europa Filmes. [Locação]

Outro espetáculo de exagero e histeria de Takashi Miike chega ao Brasil, e deve ser mantido longe de crianças! A história bagunçada sobre um mafioso sado-masoquista que encontra um jovem desequilibrado vestido de super-herói, é recheada com torturas e espancamentos de arrepiar, e esconde uma discussão social que corre o risco de passar despercebida, diante de tanto impacto visual.

Conspiração 2000

(2000 AD, HKO, 2000) Direção de Gordon Chan. Com Aaron Kwok, Daniel Wu. 109 min. Europa Filmes. [Locação]

Pela data, o filme chega com bons anos de atraso, mas ainda é bem-vindo. É uma grande trama de ação dirigida pelo veterano Chan, sobre um hacker que investiga a morte do irmão, um agente da CIA. Com alguns tiroteios eletrizantes, dignos da era de ouro de Hong Kong, recheiam uma produção bem cuidada, com elenco em ótima forma.

Entre o Amor e a Glória

(Bride With White Hair, HKO, 1993) Direção de Ronny Yu. Com Brigitte Lin, Leslie Cheung. 89 min. Europa Filmes. [Venda]

Clássico Wuxia que consagrou o diretor Yu (O Mestre das Armas), com visuais belíssimos, compondo um singular clima de fantasia. A violência estilizada contorna a trágica história de amor entre um espadachim, líder de um poderoso clã de guerreiros, e uma assassina a serviço do culto rival do grupo de espadachins. O final pede uma continuação, ainda inédita em DVD no Brasil.

A Espada do Dragão Branco

(Flying Dragon Leaping Tiger, HKO, 2002) Direção de Allen Lan. Com Sammo Hung, Louis Fan. 97 min. Europa Filmes. [Locação]

O título original foi dado pelo sucesso de O Tigre e o Dragão, mas as semelhanças param por aí. A batalha que dura duas gerações entre rivais e amantes na travessia da Rota da Seda traz participação de astros do passado como Sammo Hung e Cheng Pei Pei em pequenos papéis, mas não empolga e é prejudicada pelo efeitos digitais de quinta.

Gamera – A Guardiã do Universo

(Gamera – The Brave, JAP, 2006) Direção de Ryuta Takasi. Com Ryo Tomioka, Kanji Tsuda. 96 min. China Vídeo. [Locação]

A volta da tartaruga favorita dos japoneses marca também a volta dos Kaiju ao mercado nacional! Para mais detalhes, veja a matéria na seção live action desta edição.

Heroic Trio

(Heroic Trio, HKO, 1992) Direção de Johnnie To. Com Maggie Cheung, Michelle Yeoh. 86 min. Europa Filmes. [Venda]

Outro clássico de fantasia da década de 90, este dirigido pelo novo queridinho da crítica, Johnnie To, que na época já era veterano. Muita maluquice acontece nesse filme sobre três super-heroínas que enfrentam um culto maligno liderado por um eunuco sanguinário, em ritmo frenético.

Hokuto no Ken – Punho da Estrela do Norte

(Fist of the North Star, EUA, 1995) Direção de Tony Randel. Com Gary Daniels, Malcolm McDowell. 103 min. Casablanca Filmes. [Venda]

Adaptação do clássico mangá, feita por um estúdio americano com baixíssimo orçamento, para o mercado de VHS da década passada. Ainda que muitos conceitos e personagens do original tenham sido mantidos, o resto sai de rumo facilmente. O clima trash e algumas seqüências de violência salvam o filme e lhe dão, inclusive, um jeitão de filme cult.

Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera

(Spring, Summer, Fall, Winter... and Spring, COR, 2003) Direção de Kim Ki Duk. Com Oh Yeong-su, Kim Jong-ho. 105 min. Imovision. [Venda]

Finalmente para venda a grande obra de Kim Ki Duk, um cativante e contundente estudo da condição humana e suas peculiaridades, na forma do relacionamento entre um monge e seu aprendiz.

Silk – O Primeiro Espírito Capturado

(Silk, TWN, 2006) Direção de Su Zhao Bin. Com Chang Chen, Karina Lam. 108 min. Alpha Filmes. [Locação]

Filme de terror made in Taiwan, com contornos de ficção científica, sobre um grupo de cientistas que consegue capturar um fantasma em laboratório. O espírito aparece preso em um fio de seda ligado a uma força misteriosa e, quando o fio se rompe, o caos acontece. A premissa é original, ainda que boa parte dos sustos esteja na cartilha de filmes de horror, mas no geral, o filme funciona muito bem.

Irmãos do Crime

(Jiang Hu, HKO, 2004) Direção de Wong Ching Po. Com Andy Lau, Jacky Cheung. 85 min. Paris Filmes. [Locação]

Filme de gangster à moda antiga, com Andy Lau como um chefão que deseja largar a vida do crime e é marcado de morte. Para tentar salvá-lo, um amigo tenta interferir, criando uma inesperada situação entre os dois e os assassinos contratados. Embora não tenha a mesma estética dos clássicos dos anos 80 e 90, é um filme envolvente principalmente graças às performances de Lau e Jacky Cheung.

Os Protetores do Universo

(Legend of Zu, HKO, 2001) Direção de Tsui Hark. Com Ekin Cheng, Cecilia Cheung. 104 min. Europa Filmes. [Venda]

Edição para venda direta do filme comentado na edição 11.

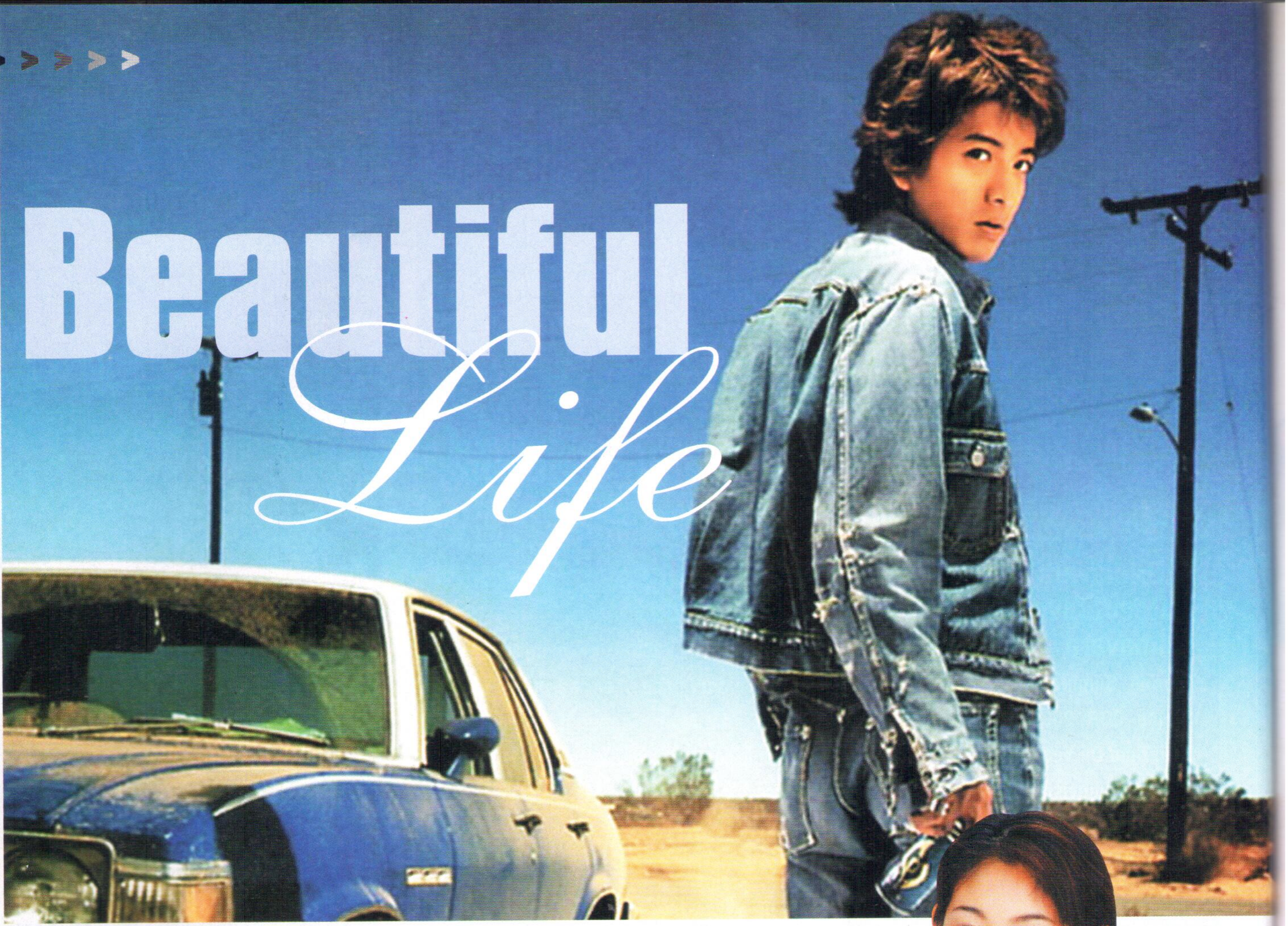
Hong Kong – A Cidade do Crime

(The Angry Guest, HKO, 1972) Direção de Chang Cheh. Com David Chiang, Ti Lung. 89 min. China Vídeo. [Locação]

Clássico filme de kung-fu da Shaw Bros., que difere dos outros por se passar nos dias atuais (ou melhor, na década de 70, quando foi produzido). Pena que o esquema Shaw de fazer quase tudo em estúdio não funcione nesse tipo de filme, que fica com jeitão exagerado e fake, que com as lutas sangrentas, ganha um charme inesperado.

Beautiful Life

Por Guiliano Peccilli



Aqui no Brasil, existe uma prática muito comum de colocar os problemas da sociedade em telenovelas. Assim, tivemos seqüestro de crianças, personagens com deficiência física, homossexualidade, mais recentemente com Síndrome de Down. No Japão, o leque de opções para temas de doramas é ainda maior, assim não seria estranho levar para as televisões japonesas um casal no qual a protagonista usasse uma cadeira de rodas.

Beautiful Life não se trata de uma história triste, e sim de uma história de amor com doses de comédia. Num dorama semelhante as nossas novelas, ao mostrar um romance onde um dos protagonistas usa uma cadeira de rodas, sugere que seja triste, mas não é o caso.

A série sucedeu o dorama de verão "Yamada ikka no shinbou" que teve uma média inexpressiva de 11,5%. A série Beautiful Life bateu recordes de audiência no Japão, sendo sempre superior a 30%, e tendo em seu capítulo final inesperados 41,7%. Como já disse anteriormente, uma série pode ser considerada sucesso, quando supera os 20%. Para vocês entenderem melhor isso, uma série bem aceita como Densha Otoko (Neo Tokyo nº 13) conseguiu no máximo 25% no último episódio. Essa alta audiência, muitos fãs de doramas consideram ser um fenômeno chamado "Takuya Kimura". Sendo um dos melhores atores da atualidade, as séries que ele atua sempre são sinal de sucesso. Aqui no Brasil, a única produção que ele esteve presente foi no animê "O Castelo Animado" que ele atua unicamente como dublador.

A história

Tudo começa quando Kyoko coloca a mão para fora do carro, para sentir a temperatura. Shuji, que passava com a moto ali naquela hora, quase cai ao ver a mão para fora do carro. Os dois discutem, mas quando Kyoko estaciona o carro e Shuji percebe que ela está numa cadeira de rodas, ele fica pasmo, mas não muda o jeito de falar com ela. Kyoko trabalha numa biblioteca e se surpreende ao se esbarrar de novo com o encrenqueiro em seu trabalho. Ele pede informações sobre um elemento químico, mas ela, como não é nada santa, o ironiza alegando que ele deve estar querendo criar uma bomba. O que ela não sabia é que ele é um cabeleireiro em extrema ascensão no badalado Hot Lips, por isso procurava criar uma nova substância para tingimento de cabelo, sem que prejudicasse os fios.

A relação de amor e ódio de Kyoko e Shuji pode ser comparada à série dos anos 80 "A Gata e o Rato" (Moonlight, no original, que revelou Bruce Willis como ator). Desde o primeiro momento, sabemos que Kyoko e Shuji se gostam e torcemos para que eles fiquem juntos no final.

E a cadeira de rodas? Como eu disse, essa história não mostra a deficiência, mas uma história de amor e é assim que acabamos aprendendo a gostar da carismática Kyoko, interpretada pela divina Takako Tokiwa.

A promoção da Hot Lips

Shuji começa a pesquisar novos desenhos de corte de cabelo, para crescer na Hot Lips. Os melhores cortes, sempre são veiculados com uma entrevista do cabeleireiro em uma revista conceituada do mercado, assim, Shuji não pode deixar essa chance passar. Procurando por modelos na rua, ele não consegue encontrar ninguém tão especial para a revista publicar, e pensa logo na Kyoko.

Desde o começo, vemos que a Kyoko tem um cabelo muito estranho, de tom avermelhado, e Shuji sabia que era sua grande chance de transformá-la e ganhar a promoção. Levar uma garota em cadeira de rodas sugere um golpe baixo do Shuji, entre os funcionários da Hot Lips. A verdade é que as fotos da Kyoko ganham destaque na revista, mas o que os funcionários do Hot Lips especulavam, torna-se verdade: a condição física de Kyoko é explorada e não seu corte de cabelo.

Kyoko, ao ver a revista, joga-a rapidamente no lixo, ficando com muita raiva, pois ela confiou num cara que a usou. Satie, a amiga de Kyoko, ao mostrar a matéria, logo percebe que tem algo de errado com ela.

Shuji havia prometido que ambos comemorariam juntos, fica decepcionado com a revista e tenta pedir desculpas para Kyoko, que não crê muito nele. Kyoko revela sobre seu temor em relação a "barreiras" a Shuji, contando que gostaria de ser "normal" e freqüentar todo tipo de lugar. Ela só pode freqüentar lugares sem "barreiras", onde uma cadeira de rodas pode passar. Os dois não encontram com facilidade um restaurante assim, optando por comer sempre lamen, num restaurante móvel de rua.

Shuji X Satoru Rivalidade na Hot Lips

Enquanto isso, Satoru sabendo o potencial de seu rival no trabalho, não pode deixar que isso afete sua fama, também crescente. A primeira medida que ele toma, é evitar que Shuji fique cada vez mais famoso. Logo, quando uma pessoa da revista liga para entrevistar Shuji, por causa do sucesso do corte de cabelo da Kyoko, Satoru pega o telefone e fala que Shuji está de férias.

Depois, Kyoko vai visitar a Hot Lips, porque Shuji deixou uns desenhos de cabelo com ela, Satoru pega os desenhos e os copia. Depois, devolve os desenhos para ela, alegando que não poderia entregá-los para Shuji. No dia seguinte, Shuji vê seus cortes de cabelo na cabeça das clientes do Satoru.

Vale como curiosidade que, na vida real, os atores Takuya Kimura e Takanori Nishikawa, respectivamente Shuji e Satoru, podem até ser rivais, mas no mercado musical. Takuya é da banda Smap, enquanto Takanori é da banda TM Revolution.

Dois mundos diferentes

Shuji e Kyoko acabam descobrindo que realmente se gostam, mas que ambos têm que enfrentar o amargo sabor de terem vidas tão distintas. Kyoko tenta por muitas vezes fugir desse tipo de relacionamento com Shuji, levando isso em consideração. Ao encontrar um amigo da época de escola, também em cadeira de rodas, ela acredita ser uma chance de fugir de Shuji, indo para Alemanha.

Ambos são muitas populares nos seus próprios mundos. Shuji está cercado de ex-namoradas, mas Kyoko também têm vários pretendentes. Essa idéia de contrapartida é muito bem trabalhada na série, que acaba gerando a relação "A Gata e o Rato", dos dois.

Um dos grandes problemas de Kyoko ser feliz com Shuji pode ser definido como Masao Michida, o irmão mais velho dela. Não acreditando no amor dos dois, Masao pede muitas vezes que Shuji se afaste de sua irmã para que não torne as coisas mais difíceis. Masao não tem sorte no amor, e com ajuda de sua mãe procura por relacionamentos arranjados.

Em nenhum momento, Shuji reluta sobre a condição de deficiência da Kyoko. Ela não acredita que ele possa abrir mão de tantos prazeres da vida para ficar com ela.

Segredos revelados

Shuji revela seu passado a Kyoko de como ele veio a Tóquio, tornando-se cabeleireiro. Sua família é formada só por médicos, mas ele, mesmo tendo começado a estudar na área, percebeu que não era sua praia, e caiu fora.

Kyoko, mesmo ouvindo a história de Shuji, não revela seu maior segredo. Este será revelado por sua mãe ao Shuji. Kyoko chegou a andar quando era mais nova, mas sua doença piorou e ela perdeu os movimentos das pernas. Ela não tem grandes chances de viver após os 30 anos. Shuji acredita que Kyoko não está nessa porcentagem negativa e não desiste de ter uma vida a dois com ela.

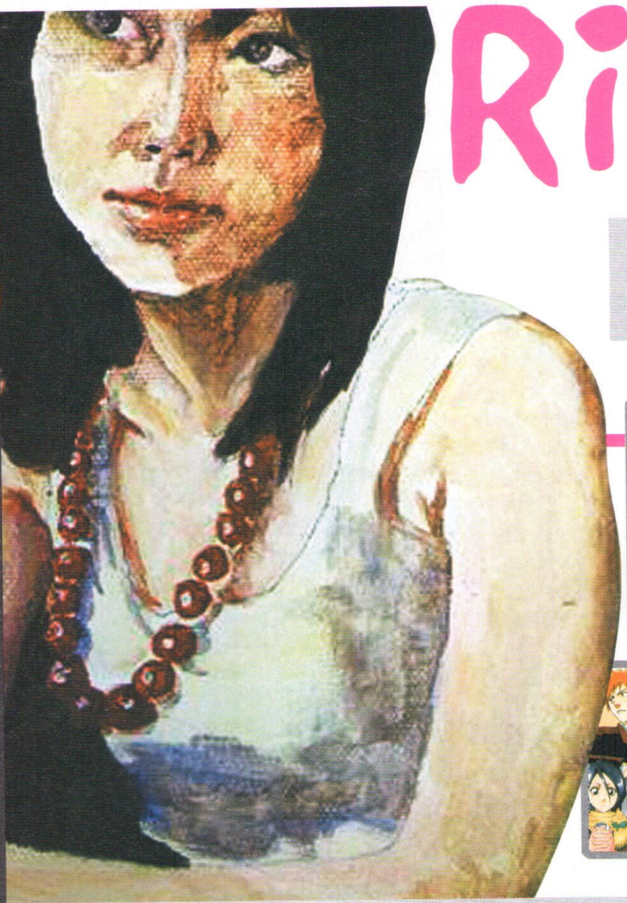
Além de uma boa história de amor, temos outros enredos como corrupção e concorrência entre cabeleireiros de luxo, sem mencionar quais decisões Shuji e Kyoko irão tomar e quais são suas conseqüências.

Um elenco estelar

Começamos pela estrela Takuya Kimura, da banda Smap. Uma das bandas mais tocadas no Japão e conhecida no meio de animês e mangás por terem feito a adaptação teatro musical dos Cavaleiros do Zodíaco (Santuário a Poseidon), Smap segue com 16 anos de sucessos. Takuya teve sua estréia nos doramas em 1990, com a série Otouto. Com raras exceções, o efeito "Takuya Kimura" é verdadeiro e os doramas em que atua, sempre estão acima dos 20% considerados sucesso. Além de popular, ele interage com o público de diversas formas, seja dançando com personagens da Disney, ou fazendo sátira do Kamen Rider Ryuuki, Takuya conquistou esse respeito do público, depois de diversos anos de mercado, sendo assessorado e agenciado pela agência Johnny & Associates. Em Beautiful Life, ele interpreta o cabeleireiro em ascensão Shuji Okishima.

A personagem Kyoko Machida foi interpretada pela Takako Tokiwa, que semelhante ao Takuya, também não é desconhecida nos doramas. Ganhou sete prêmios, sendo destes, seis como atriz protagonista pelo "Television Academy Awars", inclusive um deles foi graças a Beautiful Life. Ela também atuou alguns filmes em Hong Kong, tendo como produtor Andy Lay, de O Clã das Adagas Voadoras, como o filme (ainda inédito por aqui) chamado "A Fighter's Blues".

Por Guiliano Peccilli



Rie Fu

direto do BLEACH

Com certeza, de todas os artistas que passaram por Bleach, Rie Fu, foi a que teve destaque da mídia mais modesto. Corrigindo essa injustiça, falaremos da cantora responsável por "Life is Like a Boat", o primeiro encerramento desse animê que em breve estará invadindo a televisão brasileira.

Tendo como principal característica sua mistura de inglês com japonês nas músicas, a cantora viveu 3 anos em Maryland, nos EUA, e hoje faz ponte aérea entre Reino Unido e Japão. Ela cursa faculdade de artes em Londres e grava singles e promove sua carreira artística no Japão.

Rie Fu é o nome artístico de Rie Funakoshi, que nasceu no dia 11 de janeiro de 1985. A cantora aprendeu a tocar piano durante sua passagem pelos EUA, entre 1992 e 1995, enquanto ficou em Maryland.

Voltando ao Japão, a jovem cantora aprendeu a tocar guitarra em 2002, mandando seu demo para a Sony. O sucesso de seu demo, logo levaria a cantora assinar o contrato e virar mais um membro da casa Sony Music Japan.

Para meu espanto, uma de suas maiores inspirações é a dupla The Carpenters, responsável por um estilo único, e mesmo com a morte de sua vocalista, Karen Carpenter, por bulimia, em 1983, ainda encanta gerações posteriores, como a minha, e a da cantora Rie Fu. Outras inspirações da cantora são: Aimee Mann, Beck, Ben Harper, Carole King, The Doors, Fiona Apple, Jack Johnson, Joni Mitchell, Moby Grape, Mazzy Star, Sheryl Crow, Michelle Branch e Yumi Matsutoya. Como se pode perceber, as influências são totalmente estrangeiras, também devemos levar em consideração que sua vivência nos EUA, a fez ter um repertório musical com influências que normalmente os artistas nipônicos não teriam.

Criando um estilo único, a cantora demonstra em suas canções uma mistura de estrofes entre japonês e inglês. Sua fluências nos dois idiomas faz que componha suas canções tanto em um idioma como no outro. Seu gênero de música pode ser definido como JPop, pop e Folk Rock, este último pouco conhecido por aqui, mas é um estilo de rock que surgiu e fez muito sucesso nos anos 60, nos EUA e na Inglaterra.

O seu primeiro single sairia em março de 2004, com a música "Rie who?!". O seu segundo trabalho, com certeza todo mundo já ouviu por ai, seja no Bleach ou nos eventos de animê, foi a música "Life is Like a Boat", que foi escolhida pela Sony para ser o primeiro encerramento do animê Bleach.

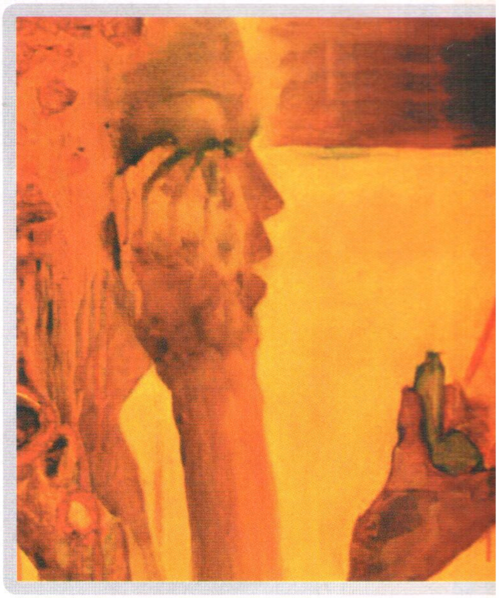
Seu terceiro trabalho, já envolve os fãs do universo Gundam. Emendando Bleach, a cantora cantou o terceiro encerramento da série Gundam SEED Destiny chamado "I Wanna Go to Place". Ela lançou o seu primeiro álbum em 2005 e no lugar de um título, a cantora colocou o seu nome apenas, chegando às lojas o álbum "Rie Fu".

Em 2006, Rie Fu interpretaria o tema japonês para o filme britânico Heidi. A música veio de seu sexto single, "Until I Say".

Atualmente, os fãs da cantora podem admirar o seu mais recente trabalho no animê Darker Than Black, onde ela canta o encerramento, intitulado "Tsukiakari".

Seguindo uma carreira discreta entre produções como animês e filmes, Rie Fu vai construindo sua carreira de cantora.

Singles:
Rie who!? / Life is Like a Boat / I Wanna Go To A Place... / Negaigoto / Tiny Tiny Melody / Until I Say / Tsukiakari. Álbuns: Rie Fu / Rose Album



Letra Traduzida

Evangelion

Kokoro yo Genshi ni Modore

Kanashii hibi ga kaseki ni kawaru yo mou sugu
Anata no sono itami wo nemuri no mori he to
Hisoyaka ni michibiite ageru
Oyasumi subete ni ichizu
sugita mayoigo tachi
Hagayusa ga yume ni shinka suru hi made.

Namida no kishi de zutto
tatazunda kimochi wo
Yasashiku tsutsumo you
ni himitsu no kuzuri ga
Omoide no oki he to hakobu yo
Oyasumi MORARU ni yogoreteita yubi mo mimi mo
Kono ude no naka de mou nemurinasai

Inochi wa mabushii asa wo matteiru
Yabureta seisho wo dakishimeru yori
Itsuka jidai no yoru ga akeru
Anata yo inori wo sutete.
Inochi wa mezamete toki wo tsumugidasu
Shizen no RUURU ni sono mi wo makase
Soshite hikari ga mune ni todoku
Kokoro yo genshi ni modore

Inochi wa mabushii asa wo matteiru
Saisho no zange mo kanawanai nara
Itsuka jidai no yoru ga akeru
Sekai yo mabuta wo tojite
Inochi wa mezamete toki wo tsumugidasu
Anata no shouko wo sakanoboru you ni
Soshite hikari ga mune ni todoku
Kokoro yo genshi ni modore

Volte meu coração ao que era

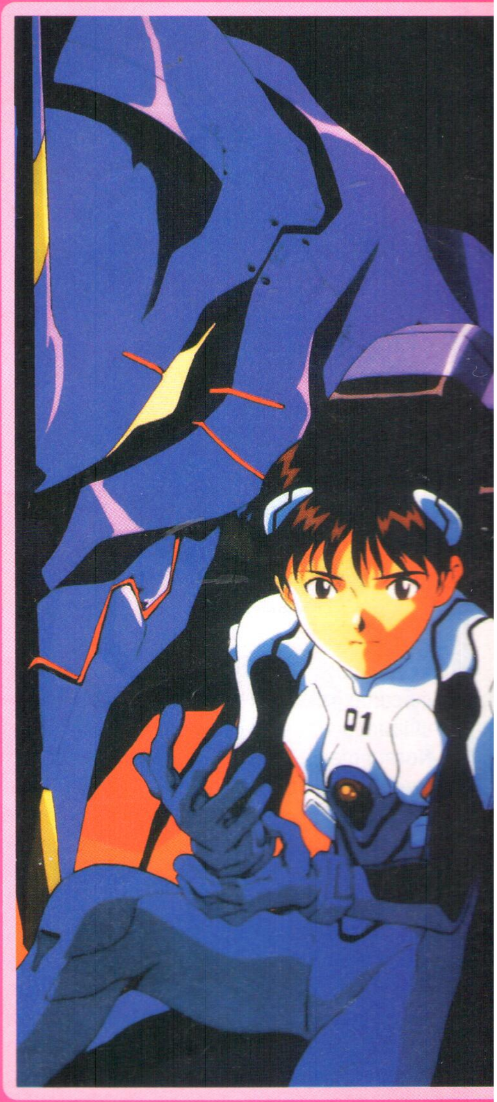
Esses dias tristes logo vão ficar no passado
Essa sua dor, até a floresta do sono
Em segredo vou conduzindo
Durma bem criança perdida
Que se dedica demais ao que faz
até que essa sua impaciência vire sonhos

Como se estivesse envolvendo
Com afeição esse sentimento que esperou
Uma eternidade à margem das lágrimas,
O remédio secreto
Está conduzindo-o até o mar das memórias.

Durma bem, você que sujou os dedos e ouvidos
Nesses braços, durma.

A vida está esperando uma manhã reluzente.
Ao invés de abraçar uma bíblia rasgada,
Algum dia essa noite escura vai clarear.
Jogue fora as rezas.
Buscando viver sua vida, teça o tempo
Se entregue às leis da natureza.
E então, esse brilho alcançará seu coração.
Volte meu coração ao que era.

A vida está esperando uma manhã reluzente.
Sua primeira penitencia não vai se transmitir
Algum dia essa noite escura vai clarear.
Mundo, feche os olhos
Buscando viver sua vida, teça o tempo
Como se você retornasse ao que era antes
E então, esse brilho alcançará seu coração.
Volte meu coração ao que era.



Por David Denis Lobão

Cosplay agora tem CENÁRIO

Quem é cosplayer há bastante tempo deve se lembrar de uma época em que se tiravam fotos em qualquer parte de um evento de animê. Na frente de um estande, no fim de uma escada, na beirada do palco. Qualquer lugar era um bom local para uma fotografia.
Hoje em dia, a coisa mudou. Para tirar fotos é necessário um cenário. Seja um pano branco atrás, um local atrativo natural (como um jardim) ou mesmo um fundo feito pelo próprio cosplayer para sua apresentação.
A novidade é crescente entre os cosplayers, e a cada dia mais e mais fãs utilizam a técnica nos eventos brasileiros. Por este motivo, este é o assunto desta edição: cenários para cosplay!

Os cenários 'naturais' para fotos

A carioca Thaís Jussim, também conhecida como Yuki, é uma das cosplayers que se utilizam sempre de cenários para suas fotos. Normalmente, são paisagens naturais dos eventos. Assim, uma parece destruída pode ser um bom fundo para personagem de um game sombrio, Ou ainda, um jardim pode ser perfeito para uma fotografia com anjos ou personagens doces.

Thaís cursou Artes Cênicas, com habilitação em cenografia, pela UNIRIO e nos fala com mais propriedade sobre o assunto: "Cenários vêm sendo usados desde que o homem descobriu a arte da interpretação. Eles têm a função de ilustrar lugares e objetos importantes para o desenvolvimento de uma cena, além de modificar e reconstruir a aparência do palco, tornando-o único para aquela apresentação", explica a cosplayer e cenógrafa do Rio de Janeiro.

Thaís acompanha a tendência dos cenários e acha sua utilização muito interessante. "Os cenários utilizados em apresentações de cosplay podem se resumir a um espaço bidimensional simples, como um telão pintado, ou tridimensional, como objetos variados dispostos pelo espaço. Um bom cenário não é necessariamente uma reprodução exata do local onde o personagem estaria durante aquela cena. Ele pode ser mais abstrato, ou mais realista, mas o importante é que consiga criar a ambientação certa para a cena, sem tirar a atenção do cosplayer. O uso de cenários vem se tornando popular entre os que procuram um 'algo mais' para suas apresentações, assim como os efeitos especiais, adereços, e várias outras inovações que visam tornar aquela pequena cena mais interessante. Apenas a criatividade do cosplayer, e é claro, as regras dos concursos, são os limites", ensina a teatróloga.

Cenários nas apresentações de cosplay

A paulista Andressa Miyazaki, a popular Lilithy, é uma das que usam a técnica de um fundo especial para seus cosplays. "Eu gosto de incrementar minhas apresentações com elementos diferentes, então um dia surgiu à idéia de usar um cenário. Tive um resultado muito legal e resolvi explorar mais esse recurso", explica Andressa, e completa com uma dica: "Apesar de usar tecido em boa parte dos cenários, eu procuro não repetir os efeitos. Modifico uma coisa ou outra para não ficar tão previsível". A seguir, Lilithy explica um pouco sobre os que já utilizou e como fez cada um deles:

Aya [Tenjou Tenge] – "Foi o meu primeiro cenário. Era um dragão de 1.40 m x 1.80 m que foi suspenso no final da apresentação. É um dos mais trabalhosos porque ele foi pintado a mão, mas valeu todo o esforço quando vi a reação do público."

Ahames [Changeman] – "Esse cenário foi uma espécie de cortina que representava a 'aura energética' da personagem. Foi feita com fio de nylon e lantejoulas; foram horas e horas colando uma por uma com 'durex'. Aqueles fios embaraçavam demais, mas no final deu tudo certo."

Aya e Maya [Tenjou Tenge] – "O dragão da apresentação da Aya seria usado novamente na final brasileira do WCS em 2006. A idéia era a mesma, o dragão seria suspenso no final da apresentação, mas havia o problema de não poder contar com ajuda externa. Esse cenário é um dos mais legais porque tinha um mecanismo que levantava o dragão e era acionado com o pé. Ele foi feito com uma armação de canos de PVC, parafusos, tecido e um peso atrás, que puxava o dragão."

Athena [Saint Seiya - Hades] – "Gosto muito desse cenário também. Ele representava o vaso em que a Athena estava presa e durante a apresentação partia-se em dois. O vaso foi pintado a mão em um tecido, recortado e colado por cima de um tecido preto."

Rau Le Creuset [Gundam Seed] – "Mais um cenário utilizando tecido. Dessa vez ele mostrava a palavra 'evolução' durante a apresentação e no final caía um outro tecido por cima, mostrando a palavra 'destruição'."

April [Coyote Ragtime Show] – "Utilizou o mesmo princípio do cenário da Athena, partindo-se em dois. Representava o nome da organização à qual a personagem pertencia, 'Marciano's 12 sisters'. No centro havia um coração de papel que foi furado por trás para dar a idéia de que eu estava atirando e depois disso as partes se separavam para eu poder entrar em cena."

Cenário de fundo para fotos

O Fórum Cosplay Brasil (CB) começou em 2006 a montar uma sala temática para cosplayers nos principais eventos de animê e mangá do Brasil, como Anime Dreams e Ressaca Friends. O grande destaque da atração fica por conta dos fotógrafos do site (que já é o maior do gênero no país) que passam o dia fotografando os fãs que passam pelo local.

As fotos ocorrem de uma maneira toda especial. Dois cenários são montados pela equipe do Cosplay Brasil. São dois fundos de panos branco e preto. Dependendo da cor da roupa do cosplayer ele é direcionado ao que melhor combina com a fantasia e assim são feitas várias fotografias do cosplay para serem disponibilizadas depois no fórum, para o fã poder 'salvar' gratuitamente em seu computador e mandar para os amigos.

Fernando "Fério" Siqueira, administrador do Cosplay Brasil, explica o sucesso da sala: "O estúdio fotográfico do CB nos eventos, deu certo desde o começo, os cosplayers nunca tinham tido antes um espaço só para tirar fotos, por isso gostaram muito das novidades. Ficamos muito felizes com a resposta positiva dos cosplayers, e quase todos os eventos demonstraram interesse no estúdio. Espero poder oferecer o estúdio em todos os eventos os quais estaremos presentes."

Para maiores informações sobre quais eventos o estúdio do Cosplay Brasil estará presente, visite o site: www.cosplaybr.com.br. As fotos do CB também podem ser vistas regularmente nas matérias de cosplay da revista Neo Tokyo. Imagens de cosplayers brasileiros com cenários bem bacanas ('naturais' ou 'construídos') também estão disponíveis nos sites Anime Pró (www.animepro.com.br), OhaYO! (www.ohayo.com.br) e Área Cosplay (www.areacosplay.com.br).

Fotos de Remy e Danilo Legato

ENTREVISTA

As GÊMEAS Cosplayers em AÇÃO!

Por David Denis Lobão

Flávia e Marcia são duas mulheres de 30 anos que se fantasiam de seus personagens favoritos e se divertem pra valer nos maiores eventos de animê e mangá do país. As meninas já ganharam até mesmo vários prêmios em convenções como FanMixCon, Ressaca Friends e Anime Fantasy.
Conheça aqui na Neo Tokyo um pouco mais sobre esta dupla superanimada, que criou inclusive um fotolog para cosplayers gordinhos. E tem mais, Marcia é psicóloga e conta na entrevista como já atendeu até cosplayers em seu consultório!

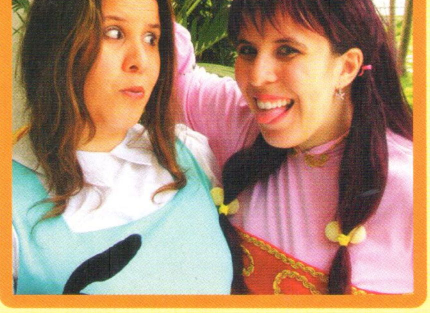
Supergêmeas Ativar!

Flavia Cristina (Akane) é comunicóloga (pós-graduada e mestranda). Sua irmã Marcia Luiza (Yuna) é psicóloga, mestre em Psicologia Clínica. Ambas já fizeram muitos cosplays, entre os quais se destacam grupos de "Dragon Ball Z", "Dance Dance Revolution", "Jem", "Zillion", "Fly – O Pequeno Guerreiro" e "Ranma ½".

Neo Tokyo - O fato de serem irmãs gêmeas é um diferencial no mundo cosplay, como é lidar com a curiosidade do público?

Flavia - É muito legal! As pessoas curtiram muito quando fizemos cosplay das irmãs Kagura de "King of Fighters" e vivem dando mais dicas de outros gêmeos para nós. Além disso, as perguntas que costumam fazer não diferem das que nos fazem fora dos eventos: "se uma sente o que a outra sente", "quem nasceu primeiro"...

Marcia - É isso mesmo, a gente vive com essa curiosidade do público a vida toda, desde que nascemos, principalmente quando éramos crianças, pois nossa mãe fazia questão de deixar as duas o mais igualzinho possível, então sempre tivemos que falar com estranhos na rua, no mínimo pra responder as perguntas básicas.



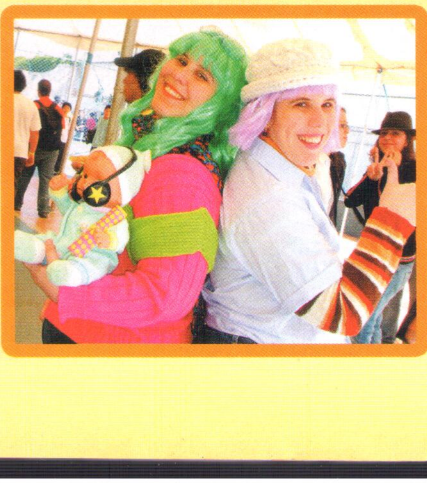
NT - Como surgiu a idéia de criarem um fotolog para cosplayers gordinhos postarem suas fotos?

Flavia - Depois de várias críticas recebidas num fotolog de cosplays, decidi criar o Coschubby para que nós gordinhos possamos divulgar nossa arte, onde todos nos respeitem. Nesse flog os cosplays são admirados e a semelhança física com o personagem fica em segundo plano. Vários dos coschubbies que aparecem por lá são vencedores de vários concursos no país.

Marcia - A idéia foi da minha irmã, eu gostei e apoiei. A ajudo nas atualizações do flog e nos contatos com "coschubbies". Uma coisa importante que nos preocupamos foi em só publicarmos fotos enviadas pelo próprio cosplayer, então quem tá lá é coschubby com orgulho. O mais legal pra mim é que fizemos muitos amigos assim, através do fotolog!

NT - Vocês já ganharam vários prêmios com apresentações na categoria livre. De onde tiram tanta criatividade e bom humor?

Flavia – (risos) Não foram tantos prêmios assim! Eu acredito que toda pessoa é criativa se quiser. Nós enxergamos a apresentação livre como uma oportunidade de fazermos o que gostaríamos que determinado personagem fizesse. Estou vendo a categoria crescer e isso me deixa muito feliz!



Marcia - Realmente, bom humor é algo que não falta na gente. Às vezes falta tempo ou acontece algo que faz com que a gente não consiga se apresentar na categoria livre, mas confessamos que é a nossa categoria favorita! Pra mim, o que mais influencia é que sempre fomos muito amigas e sempre brincamos muito uma com a outra e acho que nas apresentações livres fica mais fácil passar essa amizade e alegria que temos.

NT - O fato de serem irmãs influência no fato de sempre fazerem grupos de cosplay e não roupas isoladas?

Flavia - Com certeza! É muito bom ter companhia em todos os eventos. Gostamos dos mesmos animês, games e comics. É muito mais fácil escolher cosplays de uma mesma série. Em alguns casos, o cosplay de uma ajuda o outro ser reconhecido. Ninguém identificaria quem é a Belgemine se eu não tivesse uma Yuna do lado, né?

Marcia - É verdade, influência bastante sim! O primeiro cosplay que fizemos não tinha nada a ver uma com a outra, eu fiz a Misato de "Evangelion", e minha irmã, a Bulma de "Dragon Ball", tudo improvisado, de armário. Depois, vendo as apresentações em grupo nos eventos percebemos que seria mais legal a gente fazer personagens de um mesmo animê ou game pra se apresentar juntas.

NT – Marcia, você como psicóloga, como enxerga este hobby? Algo bom ou ruim? Benéfico para os jovens e adultos?

Marcia - Eu vejo como um hobby divertido e empolgante, até mais do que os outros, porque é um momento que você pode ser um outro personagem, mesmo que por poucos minutos, e isso é muito divertido, brincar de ter um outro papel, uma outra personalidade e nesse sentido eu acho totalmente benéfico. Quando assisto a um vídeo de uma apresentação minha fico orgulhosa em ver que consegui passar a idéia da personagem, que de alguma forma, não sou eu ali, e sim ela. Eu imagino que os atores devem sentir isso também ao fazer um trabalho. É claro que, como tudo, tem seu lado bom e ruim, porque tudo que é demais, em exagero, eu considero que não faz bem, e também temos de impor nossos próprios limites, tempo pra fazer cosplay, dinheiro que gastamos... E aí cada um sabe o seu limite. Já atendi cosplayer no consultório que gastava demais com o hobby, ou que só falava disso, então o cosplay deixa de ser hobby para ser o foco da vida, e não pode ser assim, acho que, tendo claro que é uma diversão, algo a mais para a vida, e não a "razão de viver". Todo mundo pode ser cosplayer e se beneficiar com as coisas positivas que isso traz: diversão, fantasia, novos amigos... E não importa a idade, é diversão garantida para crianças, jovens e adultos, no entanto, acho que quanto mais velha a pessoa fica, conforme vai trabalhando e tendo o seu próprio dinheirinho, conseqüentemente fica mais responsável, tem outras prioridades, e o cosplay vai ficando de lado naturalmente, mas quem gosta, como eu, não deixa de fazer.

NT – Flavia, você é uma profissional muito séria, com um emprego bem importante. Seus colegas de profissão sabem que você é uma cosplayer? Como eles enxergam isto?

Flavia - Obrigada pelo "emprego bem importante" (risos). Pouquíssimos colegas de trabalho sabem que sou cosplayer. Os que sabem admiram o fato e ficam curiosos para me verem com os próximos cosplays. Não é segredo para ninguém, mas também não fico divulgando muito, pois temo que na empresa onde trabalho isso possa ser interpretado como imaturidade.

GALERIA JAPONESA

Reflexões

> > > > > Por Izaias Jr, apelido "Pingüim"

Nojo. Asco. Ainda assim não são palavras que conseguem expressar o que ele sentia no momento. Indiferentes aos semelhantes, os demais passavam fingindo não enxergá-los. E quando os viam torciam a face, quando abordados fingiam não ouvir e desviavam o caminho, enxotando-os com um gesto de mão, tal qual estivessem tratando com um animal.

E ainda atribuíam à palavra "humanidade" sentidos como solidariedade, compaixão. Quando, na verdade, tais adjetivos são os que menos descrevem a humanidade que ele observava. Seus olhos frios e calculistas corriam pelas massas, analisando seus comportamentos, lendo seus pensamentos, vislumbrando seus sentimentos podres e cheios de interesses. E ainda lhe fora pedido clemência! E lhe pediram para que tentasse enxergar a humanidade com olhos mais ternos!

Onde está a ternura?

Não porque é o senhor do mundo dos mortos que não conhece a ternura. A conhecia muito bem. Não porque é um deus temido, cujo nome é evitado que se pronuncie, que ele não conhece o amor. Sim, o conhece. Sabe muito bem o que é o amor, a ternura e a compaixão. E por conhecer tão bem tais sentimentos tem certeza de que eles não estão presentes naquela massa de animais ignorantes e mesquinhos.

- Pff... Chance... – desdenhou ele do pedido de sua sobrinha.

Não enxergou o mínimo motivo para que lhes fosse dado uma nova chance. Juntou seus trapos sujos para perto, encolheu-se abraçando as próprias pernas a fim de esquentar o corpo mortal. Ao seu lado, outros mendigos brigavam por comida azeda em uma lata de lixo.

Indiferente à balbúrdia dos demais seus olhos fixaram-se em algum ponto longe no horizonte urbano, onde o sol sumia rajando o céu de um vermelho intenso por entre os prédios e torres. E o céu negro e sem estrelas tomava conta. A noite vinha anunciada pelas sirenes e sons dos carros envenenados correndo pelas ruas, tirando o valor de vidas medíocres de jovens ignorantes, crentes de que o mundo e a vida é aquilo que lhes puseram frente aos olhos. Crentes que poderão seguir suas vidas improdutivas neste mundo sem religião e divindades.

Se dependesse de Hades, absorto em pensamentos e cultivando sentimentos de asco, ninguém haveria de seguir sua vida. Toda aquela humanidade podre seria tragada, julgada e punida. E então ele esperaria curioso para olhar na face de cada um deles quando, estupefatos, se derem conta de que não estavam sozinhos. De que não são nada frente aos deuses. De que suas atitudes podres seriam julgadas e punidas por seres superiores e poderosos. De que sempre foram meras crias, suscetíveis aos mandos dos imortais. Meras crias que pensam ser donos do mundo, e como tais tratam-no como bem entendem.

Contra as últimas luzes do sol, o céu mostrava-se nitidamente cinzento. E as estrelas, tão poderosas sobre a vida dos homens, ignoradas e esquecidas, ofuscadas pelas luzes da cidade. Luzes que não se apagam. Cidade que não dorme. Sempre em funcionamento, esse gigantesco organismo humano já não teme mais a escuridão, já não a respeita mais. Noite e dia consome energia, escarra seus dejetos no mundo, apodrecendo-o.

São verdadeiros cânceres.

Crescendo descontrolados. Drenando a energia de um planeta maravilhoso e o destruindo. Esquecendo todos os valores que lhes foram passados, todos os sentimentos que os diferenciavam das outras espécies. Igualando-os a seres instintivos e animalescos. Interesseiros.

Mesquinhos...

Podres...

Eles não se diferenciam em nada dos outros animais selvagens... Por que uma nova chance? Por que atender ao pedido de uma deusa que sequer conhece a verdadeira face destas criaturas?

Não merecem. Não se diferenciam dos outros selvagens...

E por um momento Hades parou e refletiu.

É claro que o humano não era como os outros animais.

Os animais não matam por sadismo. Não enganam seus semelhantes, não traem os sentimentos de quem os ama.

Claro que não! Seria uma ofensa às bestas selvagens tal comparação!

Ah... Como o nojo crescia em seu peito imortal!

De forma explosiva se difundia por seu cosmo, desejando varrer aquela podridão humana de uma vez por todas!

Livrar o planeta deste câncer.

E então...

Ao cruzar um beco, Hades foi obrigado a interromper seus pensamentos.

No fundo da viela escura e úmida viu uma luz fraca e tremeluzente. Havia um calor vindo de lá. Sentiu-se tentado a aproximar-se. E assim o fez. Seu corpo mortal sentia frio. Os trapos de mendigo que vestia não o esquentavam. Optara por vir ao mundo assim, para que pudesse analisar a humanidade de sua margem. De onde pudesse captar toda a indiferença dela para com seus semelhantes. E estava conseguindo.

Acabara por se decidir... Não atenderia ao pedido de Athena. O fogo queimava dentro de um tambor enferrujado, tendo como combustível alguns pedaços de madeira.

- Venha. Há lugar para mais um! – Chamou um senhor próximo do tambor.

O homem de aparência bem idosa vestia apenas trapos, tão sujos quanto os de Hades. A barba branca volumosa e amarelada não escondia um sorriso de dentes podres ao fazer o convite. Tremendo de frio, o deus aceitou. Aproximou-se e, corpo encolhido, estendeu a mão sobre o fogo.

- Apenas passeando? – perguntou o senhor com um sorriso.

Ele agitava lentamente sobre o fogo uma lata improvisada como caneca.

- Pensando sobre algumas coisas... – respondeu o deus.

Hades há um bom tempo vinha sentindo um estranho mal-estar, e nesse momento seu abdome acabara de roncar alto.

- Ora! Está com fome, jovem? – o velho pôs a mão dentro de seu casaco e tirou um pedaço de pão velho – Tome!

> "Eles não se diferenciam em nada dos outros animais selvagens... Por que uma nova chance? Por que atender ao pedido de uma deusa que sequer conhece a verdadeira face destas criaturas?"

No instante em que pousou os olhos sobre o alimento, o deus teve a boca cheia de saliva e sentiu algo mexer-se em sua barriga. Mas negou a oferta.

- Ora, vamos! Eu já comi hoje! Aceite de uma vez!

Depois de alguma insistência acabou por aceitar e devorou o pedaço de uma vez.

- E então, por que um jovem como você anda pelas ruas sozinho? Não tem casa, família? – o velho puxou assunto enquanto terminava de esquentar um tanto de leite na caneca e passava para um recipiente de plástico.

- Não... Estou sozinho...

- No final das contas estamos todos sozinhos mesmo... Podem encontrar pessoas que te ajudam. Mas no final, é você por você mesmo. Nunca espere que alguém segure sua barra.

- É. As pessoas não se ajudam, não é mesmo?

- Não é bem assim. Ainda há muito amor no mundo. As pessoas não sabem mais usá-lo. E os jovens, como você, não podem deixar-se contaminar por esse mundo podre. Tem muita gente por ai querendo mudar as coisas.

- Acho que isso é devaneio... Os seres humanos não têm compaixão pelos semelhantes.

O velho soltou uma gargalhada gostosa.

- Você é de fala complicada! Mas acho que entendi... Mas não é bem assim, não! O bicho homem não é mau. Ele quer ser bom, sim... Acho que precisa de uma ajuda.

De súbito, ouviu-se um choro de criança. Hades, intrigado, olhou para os lados. O velho voltou-se para um punhado de estopas em um canto, com o recipiente de plástico nas mãos, na verdade uma mamadeira. Das estopas sujas tirou uma criança de colo. O bebê chorava, faminto, mas por fim acalmou-se quando no colo do velho começou a mamar.

- Sabe... – disse o homem com a criança no colo – Acho que não criei bem minha filha. Fugiu com um qualquer deixando meu netinho para trás. Mas acho que Deus acaba por dar uma nova chance a todos, não é mesmo...?

Mantivera-se em silêncio. Olhos fixos na criança semi-adormecida, mamando com força na mamadeira suja dada pelo velho. Enrolada em trapos, sua pequena cabeça pendia sonolenta. Inocente. Absorta da podridão do mundo.

- Esta coisinha linda no meu braço é a nova chance! Pode ser que faltem algumas coisas, mas não morro enquanto esse garotão não virar gente! Esse aqui vai ser gente grande! Vai ser doutor! Vai, sim senhor!

Embalando a pequena criança o velho riu novamente. Com os olhos brilhantes de lágrimas admirava seu neto.

- Tem... Tem esperanças que isso aconteça? – perguntou com a voz trêmula o deus.

- Claro! Se me faltarem as esperanças, o que me sobra?

E então o grande deus do submundo surpreendeu-se consigo mesmo. Sentira algo jamais experimentado. Um aperto no peito, os olhos enchendo de água. Em um misto de medo de si mesmo e fraqueza deixou o beco. Saiu a andar pela rua, repetindo milhares de vezes em sua cabeça a cena do velho e a criança no colo.

Seus olhos úmidos perdiam-se no horizonte. Sua mente fervilhava em pensamentos e reflexões.

Havia ainda espaço para uma chance?

Os humanos eram mesmo dignos?

E que força misteriosa é essa que tiram da esperança?

Que poder magnífico é este vindo do amor?

Perguntas para as quais não possuía respostas.

O amor pode ter forças colossais. Mas ainda assim, na verdade, trata-se de uma quimera criada para tranqüilizar os homens. Por mais que possam vencer usando esta força misteriosa, ela é irreal. Os humanos são incapazes de obter uma vitória completa, pois na verdade, poucos acreditam neste amor invisível.

Abandonou o corpo mortal e retornou ao submundo.

Na mente a decisão tomada.

A chance talvez houvesse.

Mas não dessa vez.

Dessa vez Hades dominaria o mundo dos mortais. Dominaria os homens.

E, empenhado, os ensinaria a amar.

Pois finalmente ele próprio compreendera...

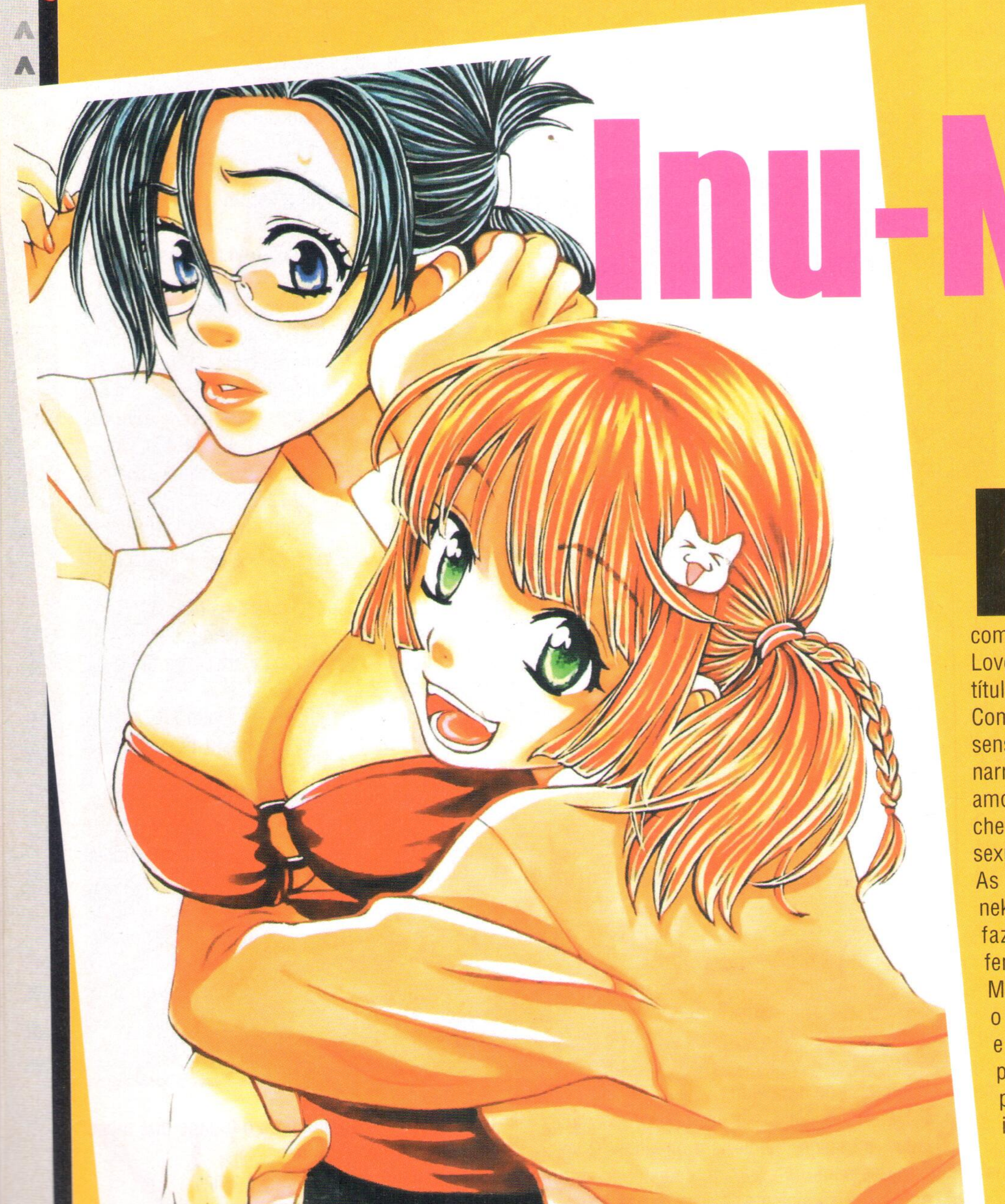
MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

NOTA: A obra Saint Seiya pertence exclusivamente ao seu criador, Masami Kurumada. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

Divulgação

Nova
COMÉDIA ERÓTICA da JBC



Inu-Neko

Depois do sucesso da primeira ero comedy (comédia erótica) lançada no Brasil, Love Junkies, a Editora JBC publica mais um título assinado por Kyo Hatsuki: Inu-Neko. Com desenho perfeito, detalhado e cheio de sensualidade, a minissérie em três volumes narra as reviravoltas de um peculiar triângulo amoroso formado por uma linda professora cheia de conflitos e dois estudantes com a sexualidade à flor da pele.

As palavras japonesas inu ("cachorro") e neko ("gato"), que formam o título do mangá, fazem referência às duas personagens femininas principais da série. A estudante Makino Aoi (neko) adora os felinos. Ela tem o temperamento de uma gata de rua - livre e sem pudores, briga com unhas e dentes pelo que quer. Mas seu objeto de desejo, o primo Toraichi Kanda, tem passado os dias imaginando uma mulher bem mais madura nas situações excitantes de suas revistas e filmes eróticos. Esta mulher, a professora Sachi Hoshikawa (inu), tem o temperamento oposto ao de Makino: recatada, séria e inteligente, ela evita até mesmo tocar em alguém do sexo oposto. E ainda por cima, adora cachorros.

A professora parece atrair a atenção de Tora naturalmente, mas Makino fará o que for preciso para seduzir o primo e convencê-lo de que, na verdade, ela é a mulher de sua vida. O rapaz que se segure, porque as duas moças esbanjam sensualidade.

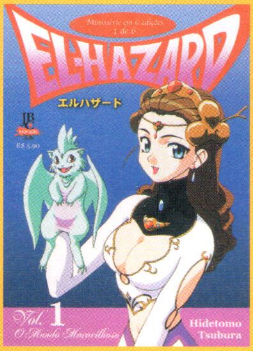
Autora: Kyo Hatsuki
Páginas: 96
Formato: 12,5 x 18 cm
Preço: R$ 5,90

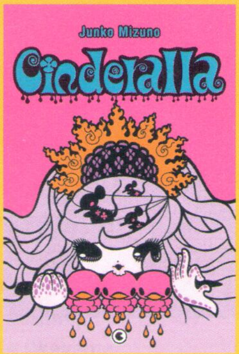
Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.b

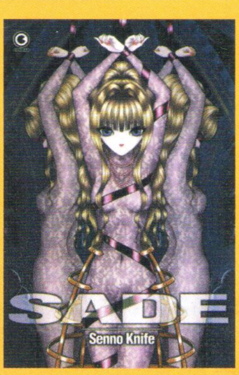
Atsushi Kaneko
BAMBI
vol.1

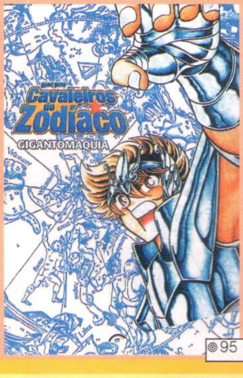

EL-HAZARD
Vol. 1
O Mundo Maravilhoso
Hidetomo Tsubura

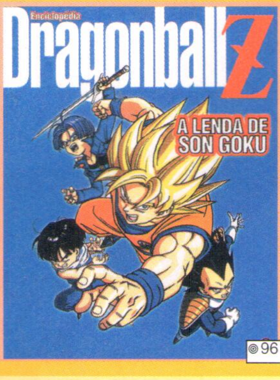

Junko Mizuno
Cinderalla

.hack
A lenda dos .hackers

O LIVRO DO VENTO
Os Manuscritos Secretos da Família Yagyu
Jiro Taniguchi • Kan Furuyama


SADE
Senno Knife


◎95

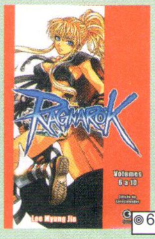

Enciclopédia
DragonballZ
A LENDA DE SON GOKU
◎96

Vagabond
37
◎108

◎53

O VAMPIRO
QUE RI
◎101

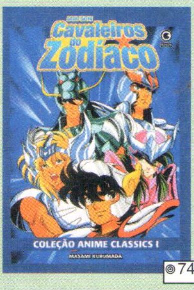
japonês em quadrinhos
◎112

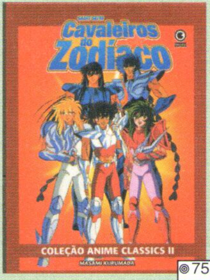

Ragnarök
Lee Myung Jin
◎65

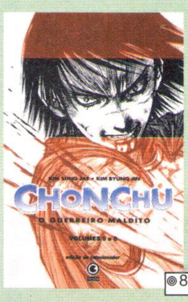
CAVALEIROS do ZODÍACO G
EDIÇÃO DE COLECIONADOR
◎72

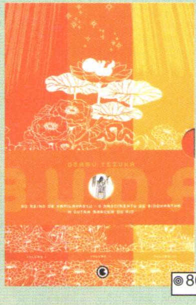
BLADE
A LÂMINA DO IMORTAL
HIROAKI SAMURA
◎68

EVANGELION
◎77


Cavaleiros do Zodíaco
COLEÇÃO ANIME CLASSICS I
MASAMI KURUMADA
◎74


Cavaleiros do Zodíaco
COLEÇÃO ANIME CLASSICS II
MASAMI KURUMADA
◎75


CHONCHU
O GUERREIRO MALDITO
◎81


OSAMU TEZUKA
BUDA
◎80

LANÇAMENTOS:

L 00-Manga - Como o Japão reiventou os Quadrinhos
Livro - Especial – R$ 75,00
L 01-Merupuri | nº 1 a 4 – R$ 9,50 (cada)
L 02-Tsubasa Chronicles | nº 1 a 5 – R$ 5,90 (cada)
L 03-XXX Holic | nº 1 a 5 – R$ 5,90 (cada)
L 04-O Tigre e o Dragão | nº 1 a 6– R$ 8,90 (cada)
L 05-Sand Land | Vol. Único – R$ 14,90
L 06-Adolf | Vol. 1 a 4 – R$ 27,50 (cada)
L07- Cinderalla | Vol. Único – R$ 29,50
L08- Nausicaa | nº 1 e 2 - R$ 27,90 (cada)
L09- Monster | nº 1 a 5 – R$ 12,00 (cada)
L10- Princess Ai | nº 1 a 3 - R$ 12,00 (cada)
L11- Yu-Gi-Oh | nº 1 a 5 - R$ 12,00 (cada)
L12- Bambi | nº 1 e 2 - R$ 22,00 (cada)
L13- Angry | nº 1a 6 - R$ 9,90 (cada)
L14- El Hazard | nº 1 a 5 - R$ 9,90 (cada)
L15- Marusaku | nº 1 - R$ 14,90
L16- Sanctuary | nº 1 a 3 - R$ 9,90 (cada)
L17- Karekano | nº 1 a 4 - R$ 9,50 (cada)
L18- O Livro do Vento | Vol. Único – R$ 14,90
L19- Yuki- Vingança na Neve | nº 1 a 3 - R$ 12,00 (cada)

NOVIDADES:

N 01-Negima | nº1 a 10 –R$ 5,90 (cada)
N 02-Priest | nº1 a 7 –R$ 10,00 (cada)
N 03-Planet Blood | nº1 a 7 -R$ 10,00 (cada)
N 04-Angel Sanctury | nº1 ao 18 - R$ 5,50 (cada)
N 05-Berserk | nº1 ao 17 - R$ 5,90 (cada)
N 06-Onegai Teacher | nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
N 07-Fruits Basket | nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
N 08-Tokio Babylon | nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
N 09-EVA –Iron Maiden | nº1 ao 6 - R$ 6,30 (cada)
N 10-Slam Dunk | nº1 ao 15 - R$ 9,90 (cada)
N 11–Quark | nº1 ao 3 – R$ 9,90(cada)
N 12-Angelic Layer | nº1 ao 5 - R$ 9,80 (cada)
N 13-O Chamado | nº1 e 2 - R$ 13,90 (cada)
N 14-Megaman NT War. | nº1 ao 6 - R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

N 15- Cavaleiro do Zodíaco G | nº 1 ao 9 - R$ 12,90 (cada)
N 16- Samurai X | nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada)| nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) | nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
N17- Love Hina | nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) | nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) | nº 28 - R$4,90
N 18- Video Girl AI | nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) | nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) | nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
N 19- Shaman King | nº1 ao 49 - R$ 4,50 (cada) | nº 50 ao 64 - R$ 4,90 (cada)
N 20-Sakura | nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
N 21- InuYasha | nº1 ao 6 - R$ 3,50 | nº7 ao 12 - R$ 3,90 | nº13 ao 30 - R$ 4,50 | nº 31 ao 84 - R$ 4,90 (cada)
N 22- A Princesa e o Cavaleiro | Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) | nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
N 23- YuYu Hakushô | nº2 ao 4 - R$ 3,50 | nº 5 ao 14 - R$ 3,90 | nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
N 24- Chobits | nº 1 ao 15 - R$ 4,90 | nº 16 - R$ 5,90
N 25- Cowboy Bebop | nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
N 26- Gunnm | nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
N 27- X 1999 | nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 28- Bastard | nº 1 ao 24 - R$ 9,80 (cada)
N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 30- BT´X | nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
N 31- Peach Girl | nº 2 ao 4 - R$ 3,90 | nº 5 ao 7 - R$ 4,50 | nº 8 ao 11 R$ 4,90 | nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
N 32- Ranma1/2 | nº 1 ao 26 - R$ 4,50 | nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
N 33- Dragon Ball | nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
N 34- Dr. Slump | nº 1 ao 6 - R$ 4,50 | nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
N 35- Gundam Wing | nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada) | nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) | nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
N 36- Dragon Ball Z | nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada) | nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
N 37- Cavaleiros Do Zodíaco | nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) | nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) | nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
N 38- Fushigi Yûgi | nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
N 39- Blade | nº 1 ao 28 - R$ 5,20 | nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada)
N 40- Chonchu | nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
N 41- Shin-Chan | nº 1 ao 10 - R$ 3,90 | nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
N 42- Guerreiras Mágicas | nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
N 43- One Piece | nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) | nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) | nº39 ao 55- R$ 5,90 (cada)
N 44- Eden | nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) | nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada) | nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada) | nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
N 45- Lobo Solitário | nº 1 ao 23 - R$ 12,90 (cada)
N 46- Slayers | nº 1 ao 7 - R$4,90 (cada) | nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
N 47- Ragnarök | nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
N 48- Transformers Edição Encadernada | R$ 10,90 (cada)
N 49- Robotech Edição Encadernada | R$ 10,90 (cada)
N 50- Holy Avengers Reloaded | nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
N 51- NG Evangelion | nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) | nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada) | nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
N 52- Vagabond | nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) | nº 12 ao 40 - R$ 6,30 (cada) | nº 41 e 42 - R$ 6,90 (cada)

COLEÇÕES MANGAS EM BOXES:

N 53- Vagabond Box 3 | (nº13 ao 18)R$ 20,00.
N 54- Vagabond Box 4 | (nº18 ao 24)R$ 20,00.
N 55- Vagabond Box 5 | (nº25 ao 30)R$ 22,00.
N 56- Vagabond Box 6 | (nº31 ao 36)R$ 22,00.
N 57- Vagabond Box 7 | (nº37 ao 40)R$ 20,00.
N 59- Fushigi Yûgi Box 1 | (nº1 ao 6)R$ 18,00.
N 60- Fushigi Yûgi Box 2 | (nº7 ao 12)R$ 18,00.
N 61- Fushigi Yûgi Box 3 | (nº13 ao 18)R$ 18,00.
N 62- Fushigi Yûgi Box 4 | (nº19 ao 24)R$ 20,00.
N 63- Fushigi Yûgi Box 5 | (nº25 ao 30)R$ 20,00.
N 64- Fushigi Yûgi Box 6 | (nº31 ao 36)R$ 20,00.
N 65- Ragnarök Box 1 | (nº1 ao 5)R$ 22,00.
N 66- Ragnarök Box 2 | (nº6 ao 10)R$ 22,00.
N 67- Ragnarök Box 3 | (nº11 ao 15)R$ 22,00.
N 68- Blade Box 1 | (nº1 ao 7)R$ 20,00.
N 69- Blade Box 2 | (nº8 ao 14)R$ 20,00
N 70- Blade Box 3 | (nº15 ao 21)R$ 20,00
N 71- Blade Box 4 | 9nº22 ao 28)R$ 20,00
N 72- Cav. do Zod. G Box 1 | (nº1 ao 3)R$ 30,00.
N 73- Cav. do Zod. G Box 2 | (nº4 ao 6)R$ 30,00.
N 74- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 1 | (nº1 ao 2)R$ 16,00.
N 75- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 2 | (nº3 ao 4)R$ 16,00.
N 76- Evangelion Box 1 | (nº1 ao 4)R$ 15,00.
N 77- Evangelion Box 2 | (nº5 ao 8)R$ 15,00.
N 78- Evangelion Box 3 | (nº9 ao 12)R$ 15,00.
N 79- Evangelion Box 4 | (nº13 ao 14)R$ 18,00.
N 80- Buda Box 1 | (nº1 ao 3) R$ 53,00.
N 81- Chonchu Box 1 | (nº1 ao 4) R$ 25,00.
N 82- Chonchu Box 2 | (nº5 ao 8) R$ 25,00.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco | R$ 38,00
N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z | R$ 45,00
N 97- Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia | Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português | R$ 39,00.
N 99- O Grande Livro do Mangá | R$ 39,00
N 100- Ronin o Edição de Luxo | R$ 59,00
N 101- O Vampiro que Ri | R$ 29,00
N 102- Morte A Festa | R$ 15,90
N 103- Osamu Tezuka Biografia Manga 1928-1945 | R$ 36,00
N 104- Osamu Tezuka Biografia Manga 1945-1960 | R$ 36,00
N 105- Osamu Tezuka Biografia Manga 1960-1975 | R$ 29,00
N 106- Osamu Tezuka Biografia Manga 1975-1989 | R$ 29,00
N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva | Nº1 ao 12 - R$ 19,90 (cada)
N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva | Nº1 ao 7 - R$ 25,00 (cada)
N 109-Evangelion Ed. Definitiva | nº1 – R$ 22,00
N 110- Samurai X Kaden | R$ 49,00
N 111- Como Desenhar Mangá | Volume 1e 2 R$ 29,00 (cada).
N 112- Japonês em Quadrinhos | R$ 47,00.
N 113- Dungeons Crawlers Encadernada | R$ 9,90
N 114- Nosferatus | R$ 16,90
N 115- Buda | Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
N 116- Anime Comics - YuYu Hakushô | Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
N 117- Col Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco 1,2,3 e 4 - R$13,90 (cada)

Onde Encontrar:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

TRADIÇÃO E CULTURA JAPONESA

A cultura japonesa absorveu muitas influências das culturas de outros povos. Não obstante, ao longo do tempo desenvolveu características próprias que tem influenciado consideravelmente outras culturas. Entre os séculos V e IX, o Japão foi um ativo importador de cultura, especialmente da China e da península da Coréia. Entre as importações cabe destacar os caracteres da escrita, o budismo, o confucionismo e os conhecimentos arquitetônicos para planificar e levantar cidades. Posteriormente, o Japão criou seu próprio alfabeto – escrito mediante dois conjuntos de caracteres denominados hiragana e katakana – derivado das letras chinesas; fundaram-se também seitas budistas indígenas.

CRONOLOGIA DO JAPÃO

- **1324 – A Corte fracassa no golpe contra o governo de Kamakura.**
- **1331 – Outra tentativa da Corte contra o governo de Kamakura (Kamakura bakufu).**
- **1332 – Kussunoki Massashigue luta contra Kamakura,**
- **1333 – Queda do governo de Kamakura.**
- **1334 – Fez-se a Restauração de Kemmu.**
- **1336 – Kussunoki Massashigue morre na batalha de Minatogawa.**
- **1338 – Ashikaga Takauji funda seu governo militar em Kyoto e torna-se Xogum.**
- **1340 – Manifestação dos monges budistas contra o governo.**
- **1348 – Kussunoki Massatsura, filho de Massashigue, morre em batalha.**
- **1354 – Rebelião dos lavradores em Ooni, província de Shiga.**
- **1355 – Os piratas japoneses atacam a China.**

AS ARTES TRADICIONAIS

As artes tradicionais japonesas incluem os gêneros teatrais kabuki e noh, a cerimônia do chá, o **ikebana** (arranjos florais), a caligrafia, a escritura de poemas haiku e a prática de ukiyo-ê (desenhos gravados em blocos de madeira durante a era pré-moderna japonesa); O ukiyo-ê teve uma notável influência no impressionismo francês.

QUEDA DO GOVERNO DE KAMAKURA

Quando os mongóis atacaram o Japão, a Corte e o governo de Kamakura se uniram em defesa da nação. Entretanto, terminada a luta, voltaram as divergências anteriores.

A situação econômica de Kamakura não era das melhores. O governo tinha gasto todas as suas reservas na guerra contra os mongóis e não podia recompensar os soldados de Kyushu, que também não gozavam de melhor sorte. Isto provocou a perda de apoio de muitos vassalos por parte do governo de Kamakura.

Justamente nessa ocasião, o Imperador Godaigo e seus ministros aproveitando-se da crise, planejaram um golpe e entraram em ação. Mas a tentativa não obteve êxito desejado. Contudo, o golpe fracassado veio criar movimentos anti-Kamakura, porque ciente do ocorrido, alguns comandantes regionais que discordavam daquela política, como Ashikaga Takauji, Nitta Yoshissada, Kussunobi Massashigue e outros, uniram-se e conseguiram derrubar o governo (1192 – 1333).

A MÍSTICA DOS CASTELOS JAPONESES

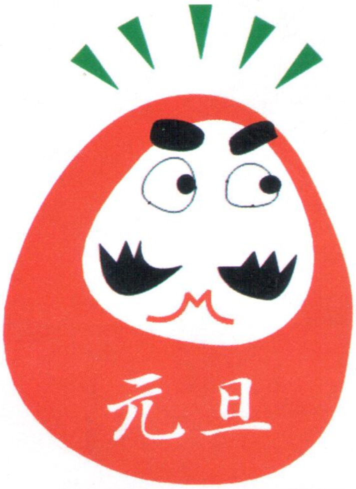
Os castelos japoneses são esplêndidos e majestosos. Não obstante, por suposto seu destino foi o converter-se em fortalezas nas épocas de guerra. Se nos acercarmos à forma em que foram construídos, nos revelará que foram muitos os truques e artifícios utilizados em muitas partes do castelo para manter distantes os invasores. O Castelo de Himeji é um bom exemplo, e é Patrimônio Cultural da Humanidade.

OS CASTELOS JAPONESES

01- Fortaleza de Goryokaku
02- Castelo de Hirosaki
03- Castelo de Aizu Wakamatsu
04- Castelo de Edo
05- Castelo de Ueda
06- Castelo de Matsumoto
07- Castelo de Nagoya
08- Castelo de Inuyama
09- Castelo de Kanazawa
10- Castelo de Maruoka
11– Castelo de Iga Ueno
12- Castelo de Hakone
13- Castelo de Osaka
14- Castelo de Himeji
15- Castelo de Okayama
16- Castelo de Bitchu Matsuyama
17- Castelo de Matsue
18- Castelo de Fukuyama
19- Castelo de Iyo Matsuyama
20- Castelo de Uwajima
21- Castelo de Kochi
22- Castelo de Marugame
23- Castelo de Kumamoto
24– Castelo de Nakagusuku

SAKÊ

Sakê é a bebida tradicional japonesa. Bebida milenar, fermentada de arroz (não é destilada) é considerada, pelos nipônicos, de bebida dos deuses, ecologicamente correta pois contém somente arroz, água. Levedura e koji-kin (enzima). Há diversas lendas sobre o surgimento do saquê. Numa delas, conta que, até Século VIII, o arroz usado da confecção do sakê era mastigado por donzelas, cuspidos em tinas de madeiras de lei onde as enzimas das salivas transformavam o amido em açúcar. Lembra muito o cauim, bebida fermentada à base de mandioca dos nossos índios.



DHARMA

Dharma, mais conhecido como Daruma-san, faz parte da cultura japonesa. É raro encontrar uma residência que não tenha um boneco feito de porcelana ou argila. Geralmente com um olho pintado. É uma simpatia que os nipônicos fazem quando tem algum desejo a realizar – pinta-se um olho ao fazer o pedido e pinta-se o outro quando o desejo é realizado. Os bonecos Dharma não têm membros. Isto porque o monge Dharma ou Bodidharma, meditou dias, meses, anos numa só posição que seus membros atrofiaram.

A ORIGEM DO CHÁ

Dizem que quando Bodidharma meditava dentro de uma caverna, ele adormeceu. Então, nas suas pálpebras nasceu uma plantinha, o chá verde que os japoneses tomam em todas as ocasiões.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

Liberdade
Rudge Ramos

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Sait

Curso RELÂMPAGO de Japonês

AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

Aula 18

Professor: *Kenji Kihara*

Olá pessoal! Vocês se lembram que nas primeiras edições do Curso Relâmpago nós aprendemos o alfabeto Hiragana? A partir da aula de hoje aprenderemos um outro alfabeto japonês, o Katakana.

O Katakana foi o último alfabeto japonês a ser criado, por causa da necessidade dos japoneses de escrever palavras estrangeiras. A sua criação se deu após a intervenção dos países estrangeiros no comércio japonês. Os japoneses começaram a importar produtos estrangeiros e, para evitar a mistura da cultura ocidental com a deles, passaram a escrever o nome desses produtos usando o Katakana. Depois, eles passaram a escrever também os nomes das pessoas estrangeiras em Katakana. Por isso, se vocês leitores, não são descendentes ou não têm um nome em japonês, terão seus nomes escritos em Katakana.

Vejamos algumas palavras que são escritas em Katakana:

Caneta:
PE N
ペ ン

Televisão:
TE RE BI
テ レ ビ

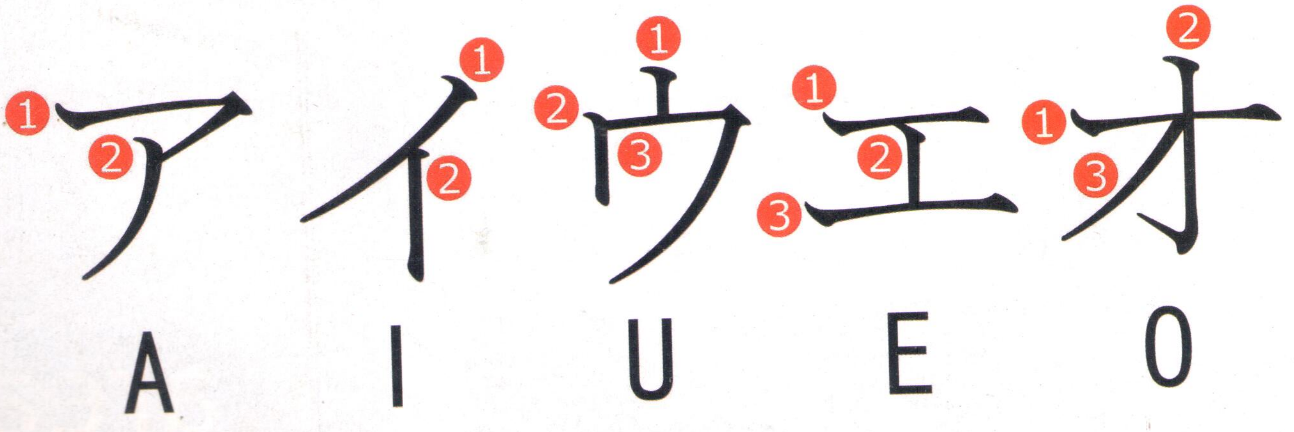
Rádio:
RA DI O
ラ ジ オ

Assim como no Hiragana, cada letra do alfabeto japonês é formada da junção de um "Dan" (Linha) com um "Gyo" (coluna) [Para mais informações, consultem a segunda edição da Neo Tokyo (Aula Número 2). O "Gyo" que aprenderemos nesta edição é o "A Gyo".

caneta
ペ ン
pe n

televisão
テ レ ビ
te re bi

rádio
ラ ジ オ
ra ji o



E-mail: SAMURAIANIME@TERRA.COM.BR

Samurai Anime

Anime Mangá Cosplay Toys Acessórios

Rua Marechal Rondon, nº 113 - BOX 57
Galeria Ernesto Sette - Lauro Gomes
Centro SBC - CEP: 09720-120 - Tel. 4123-1254

GAMES FOR US
Battousai
records - animeclub
ASSOCIE-SE
ANIMES
QUALIDADE
DVD
COSPLAY
ACESSÓRIOS PARA
COSPLAY
OS MELHORES PRODUTOS
Hellasyk!
COSPLAY
CONSOLES E ACESSÓRIOS
PRODUTOS
ORIGINAIS
CARDGAMES
SOMENTE CARDS
ORIGINAIS
RECARGA PARA JOGOS LEVELUP
RAGNAROK
GRAND CHASE
MAGIC THE GATHERING
POKEMON
NINTENDO
XBOX
GAMECUBE
NARUTO
PSP
PLAYSTATION 2
PLAYSTATION 3
NINTENDO DS
Yu-Gi-Oh!
Pokémon
MAGIC The Gathering®
Ragnarök Online RPG Brasil
GRAND CHASE

Rua Albuquerque Lins Nº1160
(Rua da estação Metrô Marechal Deodoro, Próximo ao Shopping Pátio Higienópolis)
Loja 08 - Higienópolis - São Paulo - SP
Fone/Fax: (11)3663 6769 | www.gamesforus.com.br

Parcelamos em até 6x nos cartões
VISA Maestro MasterCard REDE SHOP Diners Club International

*Parcelamento válido para compras acima de R$ 150,00(cento e cinquenta reais) com juros da administradora do cartão - Menos para Card Game, Assistencia Técnica e Recarga de jogos LevelUp.
*YuGiOh é marca registrada Konami.Konami e seus logotipos são marcas registradas da Konami Corporation. Todos os direitos reservados.
Distribuídos por The Upper Deck Company, llc. Upper Deck Company, llc. Todos os direitos reservados.
**"MAGIC: THE GATHERING, personagens, nomes e imagens relacionadas e o símbolo MAGIC, logo e imagens relacionadas são marcas registradas de Wizards of the Coast.
Wizards of the Coast é uma marca registrada de Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiaria de Hasbro, Inc. ©2001Wizards".
***Pokémon USA, Inc - todos os direitos reservados"

Design by Nitrouz - nitrouzz@gmail.com